IMITAÇÕES EXISTEM

PRO

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável*

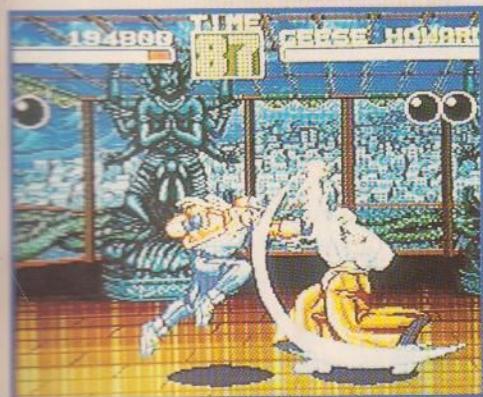
PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

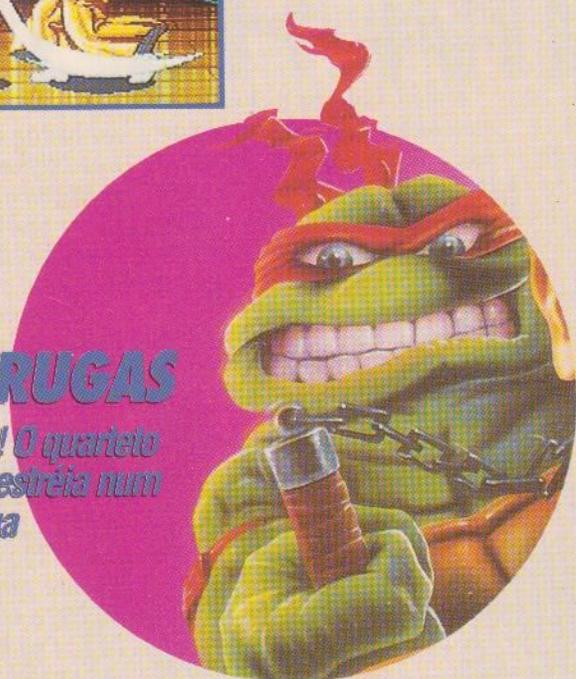
PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

PRO-5
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

Chips do Brasil *VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004*

BRASIL: *Mesbla •* ***SP:*** *Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefou • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bel Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro So l • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Vide • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elpisom •* ***INTERIOR:*** *Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi -Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Fot Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Pr udentécnica • Visótica •* ***RJ:*** *Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Ond Sonora • Léo Foto • Ótica Suiça • Carrefour • Fotológica •* ***MG:*** *Casa Harmonia • Kika Colorida • Carref our • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos •* ***PR:*** *Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Aud Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica •* ***SC:*** *Som Maior • Lojas York • World Gam es • Mario Stefano • Benedetti • K.G. •* ***RS:*** *Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Vipro • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons •* ***CE:*** *Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Music • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Paraiso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática •* ***PE:*** *Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Eletrônic Yang • Hiper Shock • Master Brinquedos •* ***DF:*** *Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio •* ***GO:*** *Brasimac •* ***RN:*** *Game Mania •* ***PA:*** *Fox Video •* ***MS:*** *Brasimac • A. Shoc • Tociyassu •* ***MT:*** *Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão •* ***ES:*** *Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • F okus Som e Imagem • Joalheria e Relojoaria Vieira • Novex •* ***BA:*** *Brudan Som • Comaquel • Dan Shoc •* ***AL:*** *M.'Shock • Intersom •* ***MA:*** *Zona Franca*

START

SNES
FATAL FURY
Mais um clássico de pancadaria vai dos Arcades para o16 Bits

Mega
TARTARUGAS
Cowabunga! O quarteto mascarado estréia num console Sega

SONIC 2
Uma superdica para acumular vidas na versão para Mega e as estratégias para as duas últimas esmeraldas da versão Master. De quebra: debulhamos o cartucho para Game Gear

GAME GENIE
Na seção SHOTS, entrevista exclusiva com Dragon Chen, o criador deste acessório radical. Na seção de Super NES, já testamos essa maravilha para o 16 Bits da Nintendo, que ainda nem saiu nos States

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO

REGULAR

BOM

CHOCANTE

SUPER MARIO WORLD (SNES)

Já fiz 90 fases no jogo. Onde estão as duas fases finais?
LEANDRO P. C. DA CUNHA
São Paulo, SP

Infelizmente, não adianta pedir socorro, Leandro. E não faltam duas, faltam seis, pois este game tem 96 fases. Não dá pra saber quais as que você já detonou e quais as que estão faltando. O único jeito é começar todas de novo e fuçar todos os cantos, pegar todos os itens e entrar em todos os tubos. Boa sorte!

SUPER GHOULS 'N GHOSTS/ CASTLEVANIA 4 (SNES)

Vocês têm algum truque para este jogo? E como matar Drácula no *Castlevania 4*?
BRUNO B. SAMPAIO
Varginha, MG

Bruno, anote essa diquinha da hora para selecionar fases em Super Ghouls n' Ghosts*: ligue os dois joysticks e, na tela Options, mova o cursor para o Exit, mas sem sair dessa tela. Então, aperte o Start do joystick 1 e L e Start do joystick 2, ao mesmo tempo.*
Para matar Drácula, em Castlevania 4*, chicoteie a primeira bola que ele mandar. Ela vai ficar pequena. Pule-a e chicoteie a cabeça do vampirão. Ele vai sumir e, quando reaparecer, repita a dose.*
Depois, é continuar acertando a cabeça dele e ficar entre as bolas que soltam raios para não ser atingido. Boa sorte!

SPIDER-MAN (Mega)

Este game tem código para escolher fases?
MÁRIO LIMANDE LOPES
Barueri, SP

Não tem não, Mário. Aliás, não conhecemos nenhum código secreto para este game.

SUPER SHINOBI (Mega)

Há como escolher fases neste jogo? Meu console é japonês.
VINÍCIUS HEIDI SOMEHAPA
São Paulo, SP

Não tem não, Vinícius. Mas dá para conseguir shurikins sem limite para arremessar: na tela de opções, coloque o cursor nos shurikins e deixe no ØØ por 15 segundos. Pronto!

SUPER CONTRA/ TARTARUGAS 3 (NES)

Existe dica para ganhar 30 vidas no Super Contra ou para aumentar o número de vidas em *Tartarugas Ninja 3*?
ANDRÉ ROCHA TAVARES
Fortaleza, CE

Você tem sorte André. Faça esse comandos na tela de apresentação dos jogos. Em Super Contra*: →, ←, ↓, ↑, A, B e Start. Você ganha 30 vidas a cada Continue. Para o* T.M.N.T. 3*, temos essa dica para selecionar estágios, que pode quebrar um galho: aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B e Start. Mas só funciona com cartucho americano original.*

STREET FIGHTER CHAMPION EDITION (Arcade)

Gostaria de saber se tem como o Vega segurar-se nas grades para dar o salto, quando eu estiver jogando com ele.
JOSÉ MARIA S. LEAL NOYA
Rio de Janeiro, RJ

É fácil. Coloque o Direcional para baixo e espere dois segundos. Coloque pra cima e aperte o botão de chute: ele vai pular para o canto da tela, pegar apoio e ir pra cima do rival. Quando ele estiver perto, aperte o botão de soco.

É verdade que existe Dragon Punch Triplo? Como se faz?
FREDERICO F. DUARTE
São Paulo, SP

Aí, Frederico, o que a moçada chama de Dragon Punch Triplo na verdade é um gancho seguido de Dragon Punch alto. Sacou?

TINY TOON (Nintendo)

Eu queria saber se há password no Game Genie para o game *Tiny Toon*.
MARCOS PAULO A.DE SOUZA
Belém, PA

Marcos, é muito legal receber uma carta de tão longe. Vamos ao seu problema: o Game Genie traz pelo menos uma senha para o seu jogo. Ela dá vidas infinitas, anote: SZNOUNVK.

SONIC 1 (MEGA)

Como eu faço para o Sonic se transformar em outros bichos? Estou quebrando a cabeça.
LUIZ A. BORGHI JR.
Sorocaba, SP

Esta dica foi capa da Ação Games nº 8. Mas vamos repetir para os leitores novos ou aqueles com memória de tartaruga, que têm console americano ou brasileiro. Anotem este truque para fazer o porco-espinho virar pedra, mola , argola ou outros bichos. Na tela de Apresentação aperte ↑, C, ↓, C, ←, C, →, Start e deixe o botão A apertado. Bingo. Você vai ouvir um som característico e, no canto superior esquerdo, vai pintar a palavra Scor (assim mesmo, sem a letra E) e várias coordenadas com letras e números. Aí use o botão A para ver as formas que Sonic pode ter, B para selecionar e C para copiar a forma que você escolheu.
Para quem tem console japonês, o truque é o que publicamos na edição nº 17: na tela de apresentação, quando o Sonic estiver balançando as mãos, aperte ↑, C, ↓, C, ←, C, →, A, B, C e Start. Divirtam-se!

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

ENCOLHENDO

Por que a seção de Nintendo 8 bits está tão pequena?
ANDRÉ SCHERER
Mal. Cândido Rondon, PR

Por um motivo muito simples, André: atualmente, estão sendo lançados muito menos jogos para Nintendo 8 bits do que antigamente. O mesmo acontece com o Master System. Hoje, a grande maioria dos lançamentos de Sega e Nintendo são para os consoles de 16 bits, que por isso estão com seções maiores. Sacou?

PALAVRÃO

Gostaria de saber o que o Bart Simpson diz quando ele morre em *Bart Vs.The Space Mutants*. Fiz uma aposta com os meus amigos.
Murilo Ronchetti
Canoas, RS

Sempre que se estrepa, Bart diz "Beat my shorts". A frase não tem tradução certa para o português, mas é meio barra pesada, palavrão. Shorts aí é calção mesmo. Bart está xingando e, ao mesmo tempo, chamando todo mundo pra briga. Esse garoto é fogo!

FALTOU UMA

Por que no cartucho *Final Fight*, do Super NES, faltam a fase Industria Area, o personagem Guy e as inimigas Roxy e Poison? E é verdade que essa fase virá na versão para Mega CD? É a que eu mais gosto. Espero ansioso.
JACKSON DIRCEU MEGIATTO JR.
Araras, SP

Caro Jackson, a fase e os personagens que você cita não entraram no cartucho por falta de capacidade de memória. Como nos CDs memória não é problema, esperemos que o game saia para o Sega CD, com a fase e os três personagens que você curte.

ERÓTICO

Existe algum jogo erótico para o Mega Drive, assim como existe o *X-Man* do Atari?
MARCOS A. F. SILVA
Taquarituba, SP

Assanhadinho o senhor, hein? Pelo menos na lista de jogos oficiais para Mega, não sabemos de nenhum do gênero. Já para os micros PC existem alguns títulos muito bem-humorados. Experimente os da série Leisure Suit Larry.

NESSAS FÉRIAS VIAJE NUM SUPER NINTENDO.

QUERO JOGAR, PÔ!!

EU TAMBÉM!

PRIMEIRO EU! SOU O DONO DO TELEVISOR...

VAI LOGO, Ô MEU...

AS DAMAS PRIMEIRO, TÁ? SENÃO, APANHA TODO MUNDO!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS • REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

LKC
VÍDEO DO BRASIL

LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
Tel.: (011) 217-3424
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
Tel.: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
Tel.: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
Tel.: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
Tel.: (011) 469-9125
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
Tel.: (061) 273-9083
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41
Tel.: (0455) 73-2031
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
Tel.: (041) 225-5432

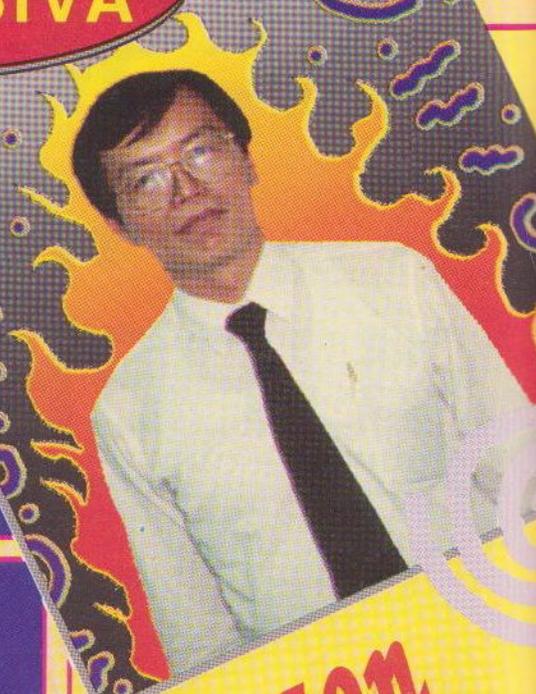
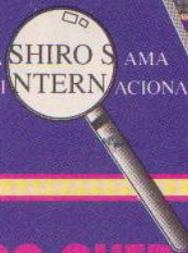
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

LKC GOIÂNIA-GO - Loja 1 - R. 22, Nº 310 - Setor Oeste
Loja 2 - Shopping Center Bouganville - Térreo 1 - Tel.: (062) 241-0283
LKC JOINVILE-SC - R. Pedro Lobo, 46
Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0016
★ **LKC CAXIAS DO SUL-RS** - R. Pinheiro Machado, 1407
Tel.: (054) 221-3456
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º piso - Tel.: (035) 421-7131
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828
Tel.: (085) 234-6763 - Fax: (085) 234-2545
★ **LKC MANAUS-AM** - Villa's Shopping - Loja C/D - Adrianópolis - Tel.: (092) 611-3856
★ **LKC BELÉM-PA** - Av. Gov. José Malcher, 1677 - Altos
Tel.: (091) 222-4191 - Fax: (091) 222-1414

ENTREVISTA EXCLUSIVA

NINTENDO PROCURA SÓCIA

Enquanto Sega e Nec tocam juntas o novo barco, a Nintendo chama a SNK para conversar. A coisa começa a esquentar.

MOA SHIRO SAMA
ESPIÃO INTERNACIONAL

SEGA E NEC JÁ ESTÃO TRABALHANDO

Antes mesmo de rolar a reunião decisiva para a associação entre Sega e NEC, agora em janeiro, as duas empresas já começaram a trocar jogos. O PC Engine terá uma versão do legendário *Sonic 1*, enquanto o Mega Drive ganhará os games *XR2* (adventure estilo *Zelda*) e *Super Darius 2* (jogo de naves). Sabe-se também que em fevereiro as parceiras começam a produzir seu primeiro jogo juntas: *Sonic 3*, com versões para PC Engine e Mega.

As equipes técnicas das duas empresas mudaram-se para Tóquio, e agora estão instaladas lado a lado num enorme galpão da Sega. Não sei se vocês sabem, mas os equipamentos da Sega para a produção de jogos são the best – melhores até que os da Nintendo, diz a imprensa japonesa. E a NEC, por sua vez, tem a mais longa experiência no desenvolvimento de games em CD. Já viram o que vai pintar daí, né pessoal?

Para arrematar sua investida contra a Nintendo, as duas sócias pretendem reduzir o preço de seus consoles e CD ROM. Isso é para que, quando o CD da Nintendo chegar ao mercado, elas tenham melhores condições de competitividade. A briga tá feia, hein?

NINTENDO QUER A SNK COMO SÓCIA

Depois da associação entre Sega e NEC, foi a vez da Nintendo procurar um parceiro para reforçar sua artilharia. E a escolhida é ninguém menos que a SNK, produtora do poderoso videogame Neo-Geo. O interesse da Nintendo não pára no console 32 bits; a SNK produz arcades, uma tecnologia em que a Sega é cobra e a Nintendo sobra.

Mas a paquera não está sendo assim tão fácil. A SNK disse apenas que poderia ceder alguns títulos antigos do Neo-Geo, e olhe lá. Associação, nem pensar. O presidente da SNK acha que seus funcionários "não iriam se sentir bem trabalhando numa empresa que só pensa na concorrência".

Será que a fabricante do Neo-Geo está mesmo com esta bola toda para dispensar a Nintendo? Ou será que ela está se fazendo um pouco de difícil? Seja lá como for, a SNK até que está se virando bem sozinha. Para não perder muito mercado para os futuros videogames de 32 bits, ela decidiu baixar os preços de seus cartuchos. Eles estão custando 98 dólares, enquanto o preço no ano passado chegava a 150.

Dragon Chen

O CRIADOR DE GAME GENIE

Ação Games - Como surgiu o Game Genie?

Chen - Em 1976, comecei a trabalhar com microprocessadores. Meu interesse pelas aplicações dos chips acabou me levando ao mundo dos videogames. Assim, em 1989, fiz uma enorme pesquisa de mercado e descobri que 85% dos gamemaníacos dos Estados Unidos e Japão não passavam das primeiras fases dos jogos.

AG - Então você pensou em criar algo para ajudá-los?

Chen - Exatamente. A maioria dos jogadores sentia-se frustrada por não conseguir chegar ao final dos games. O

ragon Chen poderia ser o nome de um personagem de Street ghter 2. Ou, quem sabe, de um terrível inimigo de Shinobi. Mas a verdade este nome pertence a um brilhante e jovial senhor de 42 nos, nascido em Taiwan, casado e pai de duas filhas. Um homem ue, há dois anos, faz a alegria dos gamemaníacos com uma incrível invenção: o Game Genie, acessório que enlouquece os videogames. Dragon Chen visitou a redação de AÇÃO GAMES em novembro e, apesar da fama de não gostar de entrevistas, falou ao jornalista Roberto Guimarães sobre sua carreira, o futuro dos videogames e seu plano de produzir jogos no Brasil.

ame Genie surgiu para facilitar a vida eles para tornar o jogo um prazer, não m transtorno.

AG - Quanto tempo rolou até a fabricação do Game Genie?

Chen - Foi um processo longo. Eu e ma equipe de engenheiros nos empe-hamos em entender a linguagem dos games, sua programação. E aí acaba-mos criando uma linguagem para o Game Genie, definimos como seria seu funcionamento e a forma de acesso aos códigos. Em abril de 1990, lançamos o produto. Mas surgiu um probleminha com a Nintendo e eles confiscaram nos-sos Games Genies... Eles alegaram que estávamos fazendo uma concorrência desleal, mas no final a justiça nos deu razão.

AG - E a Nintendo foi obrigada a pagar 15 milhões de dólares de indenização...

Chen - ... que ainda não foram pagos. Foi a primeira derrota da Nintendo na justiça.

AG - E por falar em Nintendo, como você vê a briga dela com a Sega?

Chen - O mercado de videogames é grande o bastante para comportar não só as duas, mas ainda outras empresas. Em minha opinião, a Sega investe mais em tecnologia de ponta, jogos para arcades etc. A Nintendo prefere investir em videogame doméstico. E parece que dá resultado, pois no ano passado a Nintendo faturou mais do que a Toyota no Japão.

AG - Qual videogame é melhor, Mega ou Super NES?

Chen - Os dois são muito bons. Por ter sido lançado há menos tempo, o Super NES é mais sofisticado. Mas com o Mega CD e os novos jogos em disco, a Sega vai tentar virar a mesa. A versão de *Street Fighter 2* para o CD ROM da Sega, que vai sair em breve, tem tudo para ser mais arrasadora que a do Super NES.

AG - Qual é o futuro do videogame? Realidade Virtual, CD ROM ou alguma outra surpresa?

Chen - A RV oferece muitas possibilidades, mas está apenas engatinhando. Acho que poderemos ver algo concreto em RV daqui a uns cinco anos. Quem sabe apareça uma tecnologia ainda mais interessante num futuro próximo. É apenas uma intuição...

AG - O que o senhor acha da possibilidade dos próprios jogadores um dia poderem fazer seus games, usando os sistemas multimídia?

Chen - Multimídia é um tipo de sistema que integra computador, videocassete, aparelhos de áudio etc. Isso daria às pessoas a possibilidade de fazer seus próprios jogos. Essa é uma tendência para o futuro. No momento, eu acho que a produção de games deve mesmo ser regional. Cada país precisa ter seus próprios jogos.

AG - Como assim ?

Chen - Os jogos também refletem a forma de pensar e os costumes de quem os fez. É por isso que boa parte dos jogos japoneses não fazem sucesso nos Estados Unidos e vice-versa.

AG - Tem mais gente que pensa desta maneira?

Chen - Não posso responder pelos outros, mas estou certo de que a produção de games tem de espalhar-se do Japão e Estados Unidos para outros países . Tenho planos de produzir jogos na China, por exemplo.

AG - E no Brasil, vale a pena?

Chen - Não pensamos em produzir apenas para o Brasil, mas para toda a América Latina, apesar das diferenças entre cada país deste continente. A NTD (fabricante licenciada do Geniecom no Brasil) começará a desenvolver jogos adaptados para estes países, com legendas em português e espanhol.

AG - Quanto tempo demora para se fazer um jogo?

Chen - Depende do jogo. Calculamos o tempo total de trabalho e aí dividimos pelo número de pessoas da equipe. Se o projeto inteiro demorar 24 meses, formamos uma equipe de quatro pessoas e assim o trabalho sai em seis meses. Primeiro fazemos a história e adaptamos gráfico e música. Daí lançamos uma versão E-Prom (cartucho de teste) para ver se as pessoas gostam. Só depois colocamos o cartucho à venda.

AG- Depois do Game Genie para Nintendo 8 bits e para o Mega Drive, quando vai pintar o de Super NES?

Chen - Creio que no primeiro trimestre deste ano. Até lá, calculo que haverá uns 10 milhões de aparelhos destes só nos Estados Unidos. Estamos pensando em lançar Game Genie para Master System também.

AG - Gostaria de agradecer sua atenção em nome de todos os leitores de AÇÃO GAMES.

Chen - Foi um prazer. O Brasil é um país muito interessante. Já é a quarta vez que venho para cá e pretendo retornar em breve. Até a próxima!

Dragon Chen é sócio das empresas Realtec, Brazil International Corporation e NTD, empresa brasileira que fabrica o videogame Geniecom

FATAL Fury

Mais uma imitação de Street Fighter 2? *Mais uma tramóia da indústria para faturar milhões de dólares em cima das idéias dos outros? Antes de pensar em acusar alguém, é bom ficar sabendo de umas coisinhas. A versão para arcades de* Fatal Fury *saiu ANTES de* Street Fighter 2. *E mais: já existe uma versão clássica de* Fatal Fury *para Neo-Geo. Portanto, não se trata de enganação. Apenas de uma nova versão de um game famoso.*

Aliás, Street Fighter 2 *é o estado de perfeição de um estilo que foi inspirado no próprio* Fatal Fury. *Mas não vá pensando que o game da SNK é melhor que o da Capcom. A versão para Super NES de* Street Fighter 2 *retrata com maior perfeição o arcade do que a versão de* Fatal Fury *para o 16 bits da Nintendo. O game da SNK é muito legal, mas fica devendo bastante à versão para Neo-Geo. Quem conhece a versão para o console de 5ª geração pode se decepcionar um pouco. Mas sem pânico:* Fatal Fury *para SNES é legal.*

FATAL FURY - SNK/Takara

Luta	1 ou 2 jogadores
12 Mega	Cartucho japonês

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

O esquema de sempre

A mecânica de *Fatal Fury* é velha conhecida dos gamemaníacos. São onze lutadores que, após batalhas e mais batalhas, chegam ao final do game. Ao vencedor, a glória de ser considerado o melhor lutador do mundo. Jogando sozinho você pode optar por três lutadores: os irmãos Terry e Andy Bogard e Joe Higashi. É com um deles que você irá enfrentar Geese Howard, o chefão final do game.

O modo versus permite um combate entre dois jogadores (basta selecionar Street Fight na tela de opções). Até aí, normal. Mas rola uma pequena sacanagem: o primeiro jogador só pode escolher entre os três lutadores, enquanto o segundo jogador tem o privilégio de optar por qualquer um dos onze lutadores. Ou seja: o segundo jogador pode lutar até com o chefão.

Andy vs. Andy

O truque de jogar com o mesmo personagem já tirou o sono de muitos Street Fighter maníacos. Aqui, o lance é automático. Basta o primeiro e o segundo jogadores escolherem o mesmo lutador: Andy, Terry ou Joe. Daí eles se enfrentam, cada um com uma cor diferente. Legal, né?

Fatal Fury pode ser uma decepção para quem já jogou a versão para Neo-Geo. Mas, com certeza, impressiona quem só conhece a versão original para arcades. As imagens são muito boas, há uma grande variedade de golpes e ação para dar e vender. O único probleminha é o som: tanto a música quanto os efeitos sonoros poderiam ser melhores. Mas nem isto tira a diversão deste game. *Fatal Fury* é prato cheio para quem se amarra em jogos de luta. FIGHT!!!

FASE DE BÔNUS

UMA GRANDE DIFERENÇA ENTRE A VERSÃO DE NEO-GEO E ESTA PARA SNES É A FASE DE BÔNUS. SUA MISSÃO É NÃO DEIXAR UM SÓ PNEU PASSAR

OS PRINCIPAIS GOLPES DE ANDY, TERRY E JOE

Os irmãos Andy e Terry Bogard e Joe Hagashi são os lutadores mais importantes de Fatal Fury. Não por serem os melhores (isso é discutível), mas pelo simples fato de serem os únicos lutadores com quem você pode jogar ao enfrentar o computador. É com um deles que o primeiro jogador luta no versus mode. Deu pra sacar?

ANDY BOGARD

Rápido e ágil, Andy é temido e respeitado por seus mortais. Ele tem ar de inteligente e parece usar a cabeça ao lutar. Coloque seus neurônios pra funcionar! Veja como dar os melhores golpes com Andy Bogard:

MAGIA
↓ , ↙ , ← + Y

CORRIDINHA
← , ↙ , ↓ , ↘ , → + Y

HELICÓPTERO
Dê uma volta quase completa no Direcional (de ← até ↑) e aperte Y

MORTAL
Esse é demais: ↙ , ↗ + B

TERRY BOGARD

Terry não é tão rápido quanto seu irmão Andy. Seu ponto forte é o soco. Ou melhor, socos. Seus braços são poderosos. Mas como ginga vem de família, fique ligado nas acrobacias de Terry :

SUPERSOCO
↓ , ↙ , ← + Y

MAGIA
← , ↓ , → + Y

TESOURA
← , ↓ , → + B

PARAFUSO
Esse golpe é estranho: parece um Dragon Punch ao contrário. É demais: ↓ , ↑ + Y ou B

JOE HAGASHI

Joe poderia ter o apelido de homem de fogo. Cheio dos poderes mágicos, ele também tem uma magia diferente: um potente tufão. Seus golpes não são apenas diferentes e bonitos. Eles tiram bastante energia!!! Veja como:

TUFÃO
← , ↓ , → + Y

SEQÜÊNCIA DE SOCOS
Joe fica doido: aperte Y rapidinho

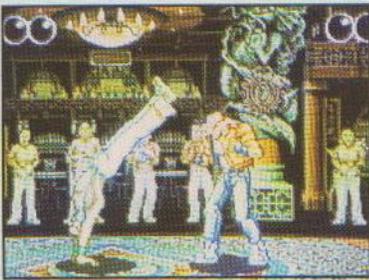
CORRIDA COM PÉ DE FOGO
Corra a tela toda para cair bem em cima do adversário: ↙ , ↗ + B

RASGADA DE FOGO
É difícil, mas tira muita energia. Detone: ↙ , ↓ , ↘ , → + B

O MELHOR GOLPE DE CADA UM

Os outros oito lutadores também têm ótimos golpes, inclusive a rapidíssima magia de Geese Howard, o chefão final. Fique sabendo as características de cada um e seus melhores golpes. Não se esqueça: vale a pena aprender a lutar com todos para debulhar na hora de jogar sozinho contra o computador. Descubra seus pontos fortes e fracos e candidate-se ao título...

RICHARD MYER

Esse homem parece um elástico! Mais rápido que um avião, Myer usa suas pernas com perfeição. Só um porém: seus braços são fracos. Tudo bem: suas pernas compensam. São as mais ágeis e fortes do game.

CHUTE NA CARA
Que estilo: chegue bem perto do adversário e aperte B. É demais!!!

MICHAEL MAX

Boxeador, Michael Max tem o soco mais forte de *Fatal Fury*. Muito forte e musculoso, ele tem um problema: não sabe usar as pernas. Aliás, nem pular. A menos que o adversário esteja bem perto dele. Nessa situação, dê dois toquinhos para trás. Max se benze ao vencer.

SUPER-HIPERSOCO
Max corre a tela de joelhos e solta um jab de dar inveja a Holyfield: ←, → + Y

DUCK KING

O seu golpe mais característico é a bolinha. Suas rasteiras também são muito legais, porque são longas. Seu grande problema é não saber usar os braços. Um doce para quem adivinhar da onde surgiu a bolinha do Blanka...

BOLINHA
←, → + Y

TUNG FU RUE

Um pacato e inofensivo velhinho. Essa é a primeira impressão que Tung Fu passa. Após apanhar um pouco, o velho se transforma. Em uma mutação sensacional, vira um grandalhão dos mais temidos. Eis que surge o Supervelhão!!!

GIRADA DE BRAÇOS
Arrasadora: ←, → + Y

HWA JAI

Outro que sofre estranhas mutações. Ele é bem claro. Mas basta levar umas pancadas que vira fera e fica vermelho. Seu melhor golpe só funciona quando ele está vermelho.

RASGADA DE FOGO
Só vermelho: ↙, ↓, ↘, → + B

RAIDEN

Raiden parece estar indo para uma festa a fantasia com a roupa de um personagem de história em quadrinhos. Ele é grande, gordo e forte. E solta uma magia do outro mundo, absolutamente fantástica. Isso sem falar na sua desleal agarrada (↙, ↗ + Y)

MAGIA PELA BOCA
Demais: ↙, ↓, ↘, → + Y

BILLY KANE

Muito rápido, seu maior mérito é possuir um porrete. Billy é muito hábil com o pedaço de pau nas mãos, usando-o como um chaco. Fique craque no seu salto na cara (com a vara é claro): aperte B.

JOGADA DE PORRETE
←, → + Y

GEESE HOWARD

O chefão final é rápido por causa de sua magia absolutamente destruidora. No modo versus, escolha Geese para se adaptar as suas manhas. E aprenda a usar suas pernas rápidas.

MAGIA
Meia-lua da ← até a → + Y

SUPER NES

Energia infinita, vidas infinitas, tempo ilimitado e superpoderes. Não é sonho. Apenas o Game Genie para Super Nintendo, prometido pela Galoob para o primeiro trimestre de 93, que já está em nossas mãos. Com isso, serão três consoles com Game Genie disponível: o pioneiro Nintendo 8 bits, o Mega Drive e, agora, o Super NES.

O funcionamento do cartucho é o mesmo do Game Genie para Mega. São cinco linhas para códigos que alteram a programação dos jogos, personalizando-os. Os games ficam bem mais fáceis. Ou mais difíceis, diminuindo energia, Continues ou tempo. O Game Genie torna cada partida um jogo diferente. Tanto para os feras quanto para os "frustrados" com a dificuldade de alguns jogos.

51 loucuras

O cartucho é vendido junto com um livro de códigos. A primeira edição tem 51 games. De *Super Mario World* a *Street Fighter 2*, passando por *Contra 3* e *Lemmings*, há jogos para todos os gostos: ação, aventura, luta, estratégia, esporte e até adventures (como *Zelda*). No futuro, para conseguir mais códigos, bastará preencher um pedido e mandar para a Galoob. E pagar por isso...

O Game Genie para Super NES vem com uma trava e só funciona com cartuchos americanos. Nem adianta tentar colocar um cartucho japonês. O produto foi lançado só para o mercado americano.

Mais Game Genie!!!

Se você leu a entrevista com Dragon Chen, já está por dentro das coisas (caso contrário, vá voando para a seção Shots). O inventor do Game Genie planeja lançar mais dois cartuchinhos espertos, para Game Boy e Master. Assim, o único console popular que fica sem Game Genie, por enquanto, é o Game Gear.

Fique por dentro do que você pode fazer em alguns games. Que tal deixar seus adversários tontinhos em *SF2* ? Isso sem falar nos superpulos de Mario e códigos para ir direto à última fase de *Lemmings*. Veja algumas loucuras possibilitadas pelo Game Genie para Super NES. E divirta-se!!!

Lemmings

Os melhores códigos de *Lemmings* são os de seleção de fases. Se você lê AÇÃO GAMES já deve estar por dentro das melhores passwords para este verdadeiro quebra-cabeça. Mas você também pode ter escadas infinitas e qualquer um dos itens à vontade.

Última fase (Sunsoft Five) com escadas infinitas. Dê uma olhada na confusão que você pode aprontar. Uma loucura!

Krusty's Super Fun House

Seleção de fases, acesso a todas as portas de qualquer área, invencibilidade, vidas infinitas e outras maravilhas. Ficou mais fácil acabar o game do palhaço mais querido de Springfield. Os ratos que se cuidem. Você virou fera mesmo.

Que tal um superpulo para explorar as fases? Basta digitar um código. O palhaço vai tão alto que bate a cabeça no teto...

Final Fight

Acabou a frustração. Se você é um dos muitos que nunca chegaram ao final deste game de pancadaria, prepare-se. Mas não muito. Afinal, com energia infinita, dez Continues e com tempo ilimitado, fica muito mais fácil. Chegue ao final!!!

Estoure o placar de Final Fight! Tempo imóvel e energia infinita ajudam, né?

Super Mario World

O maior herói da Nintendo tem a honra de ter vários códigos no primeiro livrinho do Game Genie para Super NES. Se o seu problema é vida, escolha: 1, 9, 15, 25, 50 ou 99. Se não for suficiente, que tal vidas infinitas? Superpulo ou pulo baixo. Faça o seu jogo: mais difícil ou mais fácil. Você decide!!!

Dê altos pulos. Fica mais fácil pegar os itens, fuçar nas fases e se livrar de inimigos. Quem precisa de plataformas?

Street Fighter 2

Se você esperava um código para lutar com os chefes, esqueça. Todos nós ficamos um pouco decepcionados. As únicas alterações possíveis são duração de cada round, resistência do lutador e coisas do gênero. Nada muito interessante... Será que teremos surpresas na segunda edição do livrinho de códigos?

Pinball é a especialidade da Taito. Agora, ela aproveita seu melhor know-how com bolinhas e cria um jogo viciante para quem curte o gênero. Em On the Ball, *você tenta conduzir uma bolinha através de labirintos até o objetivo final. Mas em vez de movimentar a esfera, você controla o scroll da tela: superoriginal. Quanto mais rápido chegar ao final da fase, mais pontos fará.*

Siga as setas

O lance é acostumar-se a seguir as setas que indicam o caminho para a saída. Fique ligado também nos números que aparecem entre as setas: em contagem decrescente, eles indicam o quanto você está perto do alvo. Conforme você passa para os níveis mais avançados, as setas vão diminuindo e a velocidade da bolinha aumenta. Surgem também vários obstáculos e pontos fracos nas paredes, onde não se pode nem relar.

O X é o dodói da parede. Cada encostada diminui 2 segundos no seu cronômetro

Para detonar os bloquinhos quebráveis, você tem de estar com uma boa velocidade

PASSWORDS

O game dá passwords para acessar níveis mais elevados. Mas não estranhe se você não ganhá-las logo de cara. Primeiro, é preciso fazer os quatro níveis (Training, Beginner, Special e Expert) uma vez. Na segunda rodada, você ganha senhas para cada nível completado. Além das passwords de acesso, existem algumas para efeitos especiais. Se ligue nestas que descolamos:

GFXJF
Substitui a bolinha por cinco bichinhos doidos

ZLJP
Muda as condições de gravidade em cada fase e, por tabela, a velocidade da bola

ZNGGX
Mostra todos os recordes das fases pra você comparar seu desempenho

NRRRP
Mostra todas as músicas do jogo

WRJMH
Leva ao final da fase

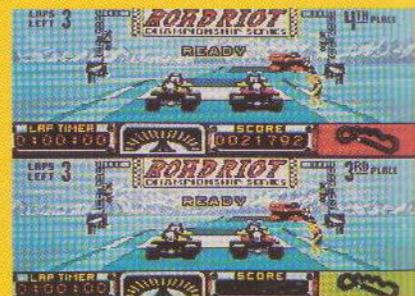
ON THE BALL / Taito			
Pinball	8 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

JOYSTICK
O próprio game ensina as variações de comando. Nossa sugestão é usar o Direcional

ROAD RIOT

Conhecido na versão arcade, onde é um verdadeiro papa-fichas, Road Riot *simula corridas malucas com carros off-road. As pistas são cheias de curvas, rampas e obstáculos nos acostamentos – de árvores até vacas e pedras. Dá pra animalizar um bocado. Agora, legal mesmo é o trapaceiro lance de atirar nos carros adversários e acabar com a farra deles.*

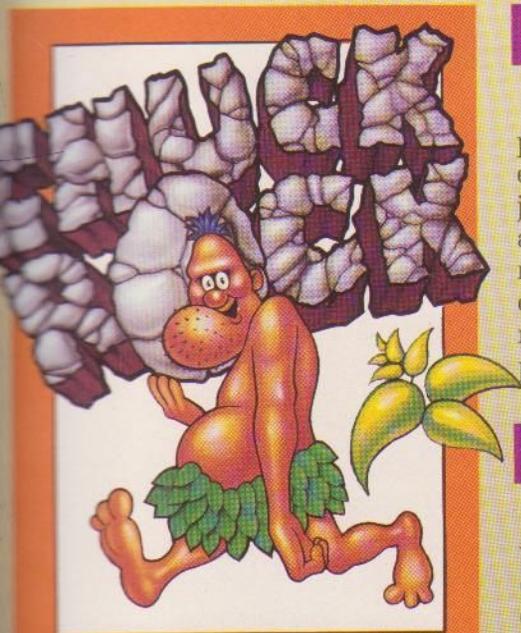
Desafios

Jogando sozinho, você pode desafiar qualquer um dos corredores do jogo. Comece pelo da parte inferior esquerda da tela, que é o mais fácil, e vá subindo. Jogando em dupla, os desafiantes viram apenas anfitriões de cada pista. O objetivo é chegar em primeiro lugar. Não ligue para o número de vidas: você terá quantas quiser.

Na largada, saia meio segundo atrás dos carros da frente e mande bala neles

Mantenha o carro bem- nivelado nos saltos. Se você pular inclinado, vai rodar com certeza

DICAS DE PILOTAGEM

- Não deixe que os carros de trás fiquem na sua cola, senão vem chumbo na certa
- Uma boa tática para livrar-se dos inimigos é emparelhar e jogá-los para fora da pista

ROAD RIOT / T-HQ			
Corrida	4 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Lançado originalmente para Mega Drive, Chuck Rock vem agora para aumentar a lista de títulos do Super NES. Os dois jogos são idênticos em matéria de cenários, movimentos, seqüência de fases e detalhes. A única coisa que mudou foi a trilha sonora, que nesta versão (graças ao som estéreo do console) está bem melhor.

O lance é conduzir o desengonçado Chuck através de cinco fases cheias de bichos pré-históricos. Objetivo: salvar a mulher dele, Ophelia, raptada por Gary Gritter, um admirador impaciente. Chuck estava dormindo quando Ophelia sumiu. O gigantesco herói de 4,20 metros de altura acorda sem entender nada. E vai atrás de sua amada.

Pedreira

O game começa fácil mas complica consideravelmente lá pela quarta fase. São apenas três vidas e nenhunzinho Continue. O único refresco são os diversos corações que recarregam as energias do herói.

Fase 1 - Selva

Aprenda a usar as pedras como apoio para alcançar plataformas altas. Quando encontrar um pássaro encolhido, chegue junto e ele lhe levará para um passeio aéreo. O jacaré serve como gangorra. Suba nele com uma pedra e experimente. O chefe é um rinoceronte que só tem tamanho: basta jogar pedras em cima dele e proteger-se na plataforma.

Fase 2 - Caverna

Antes de pular para uma plataforma, verifique se não tem bicho-papão escondido nela. Para proteger-se das pedras que caem do teto, basta caminhar carregando uma pedrona.

O tigre dente-de-sabre é o chefe da fase. Seus rugidos petrificam Chuck Rock. Prenda-o no canto da tela e desça barrigadas

Fase 3 - Mar

Em suas explorações submarinas, não deixe Chuck se afogar: vigie o fôlego dele olhando para a carinha no canto da tela. Nesta fase, quem dá uma força são os sapos: suba neles para ser empurrado para o alto. O chefe é uma espécie de dinossauro, que pode ser derrotado com chutes altos na cabeça.

Fase 4 - Gelo

Milagre! Chuck não escorrega no gelo. O bicho mais camarada da fase é o mamute. Dê barrigadas nele e espere pra ver: o paquiderme empurra Chuck pra cima ou pra frente, economizando esforços.

Enfrente sem medo o mamute-chefe. Dê barrigadas nos chifres dele e mande-o dormir mais cedo

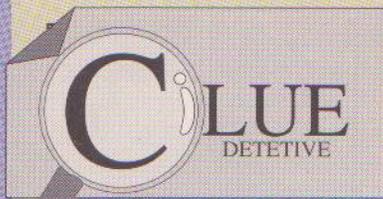
Fase 5 - Cemitério

A novidade aqui são uns dinossaurinhos verdes que, dependendo do humor, podem atrapalhar sua vida. Se quando você der a primeira barrigada eles virarem anjinhos, vá em frente. Mas se em vez disso pintar um diabinho, dê mais uma barrigada. Depois você vai entrar no bucho de um enorme dinossauro.

Este é Gary Gritter, raptor de Ophelia. A tática mais segura é dar barrigadas em seus joelhos. Se você tentar ataques por cima, pode levar um soco ou mordida. Você decide

O GAME NÃO TEM VIDA EXTRA, NEM ESCONDIDA, NEM CONQUISTADA POR PONTOS. FIQUE ESPERTO

EVITE CAMINHAR CARREGANDO PEDRAS. ISSO DEIXA CHUCK LENTO E MAIS VULNERÁVEL

CLUE / Parker Bros.			
Tabuleiro	4 Mega	1 a 6 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Se você tem um irmão mais velho, de 20 a 25 anos, dê uma fuçada no armário de jogos. É muito provável que você ache um jogo chamado Detetive. Dez anos atrás era uma febre: todo mundo passava horas e horas na frente do tabuleiro tentando solucionar crimes. Pois é, os tempos mudaram, o mundo evoluiu e já dá para jogar Detetive no Super NES. Clue é uma reprodução fiel e bem-humorada do jogo de tabuleiro.

A ação se passa em uma mansão. Um misterioso crime intriga os moradores do palacete. A sua missão é descobrir quem matou, com que arma e em que aposento. São seis personagens, seis armas e nove cômodos. É desta combinação que sairá a resposta ao mistério...

Questão de raciocínio

Um bom detetive precisa ser intuitivo. E muito bem organizado. Portanto, pegue um caderninho antes de começar a jogar e anote todas as informações: suas cartas e prováveis combinações de crime. A chave do mistério aparece com raciocínio lógico e não-complexo. As evidências vão sendo mostradas no decorrer da partida.

Você pode jogar o dado, interrogar ou acusar. Jogando o dado, você entra em um dos cômodos e propõe um possível crime. O computador dará uma resposta e, a partir dela, você chega a algumas conclusões. O interrogatório pode ser feito de qualquer lugar do tabuleiro, mas apenas algumas vezes durante o jogo. Ao acusar, você não pode errar. Errou, dançou. Game over!!!

Reunindo a moçada

Clue é um game diferente: não exige grande habilidade nem reflexos apurados. E é ideal para jogar com os amigos. Divirta-se com *Clue* nas férias. Faça um torneio com a moçada e descubra quem é o melhor detetive da turma. E lembre-se: só acuse quando tiver certeza do crime. Lupa na mão e mãos à obra.

Qual foi o local do crime? Será que foi na biblioteca, na cozinha ou na sala de jantar? Mistério

A polícia funciona, pelo menos no tabuleiro de Detetive. Assim que alguém desvendar o crime, prisão para o culpado

Escolha um personagem, olhe suas cartas e anote-as. São as primeiras provas de quem não cometeu o crime. Daí pra frente, jogue os dados e use a intuição para matar a charada

Pelo menos uma vez na vida, todo mundo já jogou Banco Imobiliário numa tarde de chuva com os vizinhos. É ou não é? Pois agora você já pode dispensar cartas, peças e tabuleiro para jogar em videogame. E sem o risco de que venha alguém dar um tapa em tudo para melar o jogo. Mesmo para quem não entende bem as regras de Banco Imobiliário, basta fazer uma forcinha para manjar as instruções em inglês que ele dá o tempo todo. Junte a galera e confira quem tem mais vocação para capitalista selvagem.

Como funciona

Aí vai uma pequena explicação sobre o jogo para quem não lembra direito das regras. Cada jogador recebe um cacife (no caso, $ 1.500) e, jogando dadinhos, vai andando pelas casas do tabuleiro. Nestas casas ele terá a oportunidade de comprar propriedades. Quando você se torna dono de uma propriedade, todos que caírem nela terão de pagar aluguel para você. Se você comprar todas as propriedades de uma mesma cor, poderá construir casas e até hotéis nelas. Quanto mais propriedades tiver, maior o aluguel que os outros jogadores vão pagar pra você. Ganha quem chegar ao final do jogo com a maior fortuna.

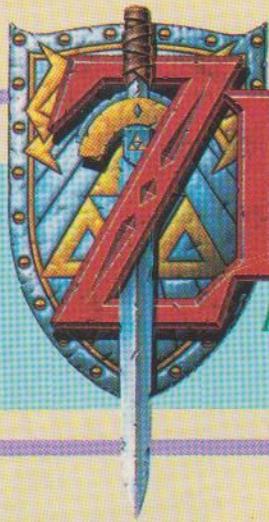
FIQUE LIGADO NAS PROPRIEDADES DOS OUTROS. FAÇA DE TUDO PARA QUE ELES NÃO CONSTRUAM

Não seja pão duro. Se puder, compre os terrenos mais valorizados, pois o retorno será maior

Ao cair numa propriedade que você não pode comprar, peça um Auction (leilão). Se não houver muito interesse dos outros jogadores, você poderá comprá-lo mais barato

Não é fácil comprar propriedades da mesma cor. O jeito é adquirir as que pintarem e tentar negociar com os outros participantes. Use a opção Trade

DEIXE SEMPRE UMA RESERVA DE CAIXA PARA PAGAR ALUGUÉIS E IMPOSTOS

MONOPOLY / Parker Bros.			
Tabuleiro	2 a 8 jogadores	4 M	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVER

Já estamos quase no final de nossa série de matérias sobre o jogo. Faltam ainda alguns itens importantes e castelos para percorrer. Revise todos os objetos que você já coletou e tome fôlego para as próximas edições: as fases decisivas deste jogo são de arrancar os cabelos.

Cogumelo

Na floresta de Light World existe um cogumelo andante. Pegue-o e vá até a casinha da bruxa, entregando o cogumelo para ela. Em seguida entre na casa, saia, dê umas voltas e volte ao mesmo lugar. Você ganhará o Magic Powder, um pó mágico que tem o poder de transformar alguns inimigos. Experimente.

Ice Rod

Na região inferior direita de Light World você deve procurar a caverna em frente à escadinha que dá para o lago. Retire a pedra ali perto e entre pelo buraco debaixo dela. O item Ice Rod, que tem o poder de congelar inimigos, está logo ali.

Primeiro cajado

Dentro do castelo de Misery Mire você deve procurar pelo cajado da Somária (cane of Somaria), na ala direita do piso B1. Ele tem um poder mágico capaz de fazer surgir blocos flutuantes em Turtle Rock.

Capa

Vá para o jardim assombrado de Dark World e ache a tumba da foto, que está em Light World. Assim, viajando para Light World com o espelho, você poderá entrar na tumba e pegar a capa vermelha dentro de um baú. A capa faz você ficar invisível.

REVISÃO DE ITENS

Se você perdeu alguma edição anterior de AÇÃO GAMES e não está sabendo encontrar todos os itens, aí vai a relação completa dos objetos do jogo e a edição em que eles saíram.

EDIÇÃO 21
ESPADA • ESCUDO • BUMERANGUE • ARCO E FLECHA • BOTAS • LIVRO • POTES 1, 2 e 3 • REDE PARA INSETOS • LUVA • NADADEIRAS
EDIÇÃO 22
ESPELHO • MOOM PEARL • MEDALHÃO ETHER
EDIÇÃO 23
LIGHT SWORD • MARTELO • ESCUDO VERMELHO • MEDALHÃO QUAKE
EDIÇÃO 24
TITAN'S MITT • FIRE ROD • GANCHO
EDIÇÃO 25
MEDALHÃO BOMBOS • ESCUDO VERMELHO 2 • BLUE MAIL • POTE 4 • ESPADA 2 • PÁ • FLAUTA

Death Mountain

Use o espelho para ir a Light World. Em seguida, chame o pássaro e voe direto para a Death Mountain deste mundo. Use o espelho novamente e você estará na Death Mountain de Dark World. Entre na caverna do tesouro (treasure cave), conforme mostra o mapa. Com o martelo, quebre as caixas dos bichinhos bem na entrada e dê uma de faquir: caminhe sobre os espinhos. Leve um bom suprimento de energia, pois o caminho é longo e difícil. No final desta espinhosa caverna você achará o cajado de Byrna (cane of Byrna). Ele tem o poder de revelar plataformas invisíveis na Ganon's Tower.

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

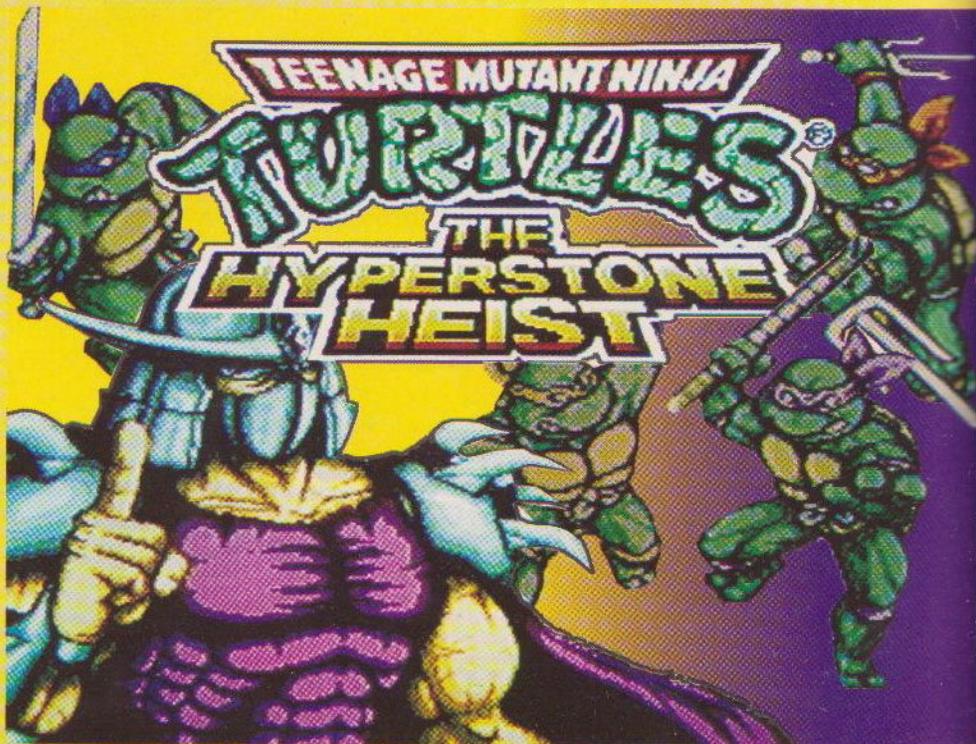
Password - vá direto ao nível 9 com a seguinte senha: Z+LHdH.

TARTARUGAS NINJA 4

10 vidas - aí vai uma dica da hora para os legítimos cartuchos americanos. Na famosa tela de apresentação, faça esta seqüência de comandos com o joystick 2: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, B e A. Em seguida, vá para a tela de Options e, com o controle 1, aumente seu número de vidas (rest) para 10. Faça a opção um ou dois jogadores e entre na briga.

F-1 ROC

Grana em dobro - imagine se você pudesse começar o jogo com $10 mil. Daria para equipar o carro do jeito que você quisesse, não? Pois se você está a fim desta moleza, digite a password SETAUSA em lugar de seu nome. That's all.

A poderosa Konami agora faz parte do time que produz jogos para a Sega. E sua estréia no Mega Drive não poderia ser melhor. Esta versão de Tartarugas Ninja é demais: gráficos perfeitos, trilha sonora de primeira, um show de movimentos e muita pancada. É preciso enfrentar centenas de membros do Foot Clan até lutar com o Destruidor e forçá-lo a devolver a cidade de Nova Iorque. Em relação ao Super NES, ela ficou devendo apenas aquele lance de arremessar os inimigos contra a tela na opção versus mode, para treinar as tartarugas. No resto, o jogo é animal.

Opções

Na tela de opções, você pode aumentar o número de vidas e Continues até cinco. Os níveis são Easy, Normal e Hard. Existem seis opções de configuração do joystick, mas as funções básicas são apenas três: ataque, pulo e corrida. Misturando estes comandos pode-se fazer mais oito golpes. A combinação B, depois A é a que tem quatro resultados, só variando o tempo que se leva para apertar o segundo botão. Por isso, treine bem .

MOVIMENTOS

USANDO A CONFIGURAÇÃO *A*-ATAQUE/ *B*-PULO/ *C*-CORRIDA

OMBRADA - C, A
RASTEIRA - C, B, A
VOADORA - B, A
CHUTÃO PRA CIMA - B, A (bem rápido)
GOLPE COM ARMA NO AR - B e, no auge do salto, A
PERNADA - B e, quando estiver perto do chão, A
RASTEIRA DE PERNA ESTICADA - C, B+A
GOLPE ESPECIAL - B+A (varia para cada tartaruga)

LEONARDO

Personagem com qualidades bem equilibradas. Sua arma, as Katanas, têm médio alcance. No golpe especial, Leo gira em parafuso e faz todo mundo em picadinho.

DONATELLO

Sua maior qualidade é o alcance dos golpes, pois usa uma arma longa (Bo). No ataque especial, ele se apóia no Bo e dá um salto com as patas na cara dos inimigos.

MICHELANGELO

Os Nunchakus de Mich são as armas mais poderosas para os ataques normais. O personagem, no entanto, é lento. No golpe especial ele voa pra cima dos inimigos e dá uma porrada cruzada com os Nunchakus.

RAPHAEL

É o lutador mais veloz. Esta qualidade compensa o pequeno alcance de sua arma, o Sai. No golpe especial, ele dá um giro com o pé.

ACT 1 - NEW YORK

A aventura começa nos esgotos, onde surgem vários ninjas e robozinhos. Depois que você subir para a rua, tome cuidado com os bueiros: os inimigos saem lá de dentro e ainda atiram a tampa em sua direção. Fique ligado na hora de pegar a pizza na frente do carro: o veículo vai acelerar de repente para atropelá-lo. A terceira tela desta fase rola novamente no esgoto, sobre uma poça d'água. Pizza Monsters enormes vêm nadando e aparecem na sua frente. O chefe da fase é Leather Head.

Enquanto L. Head fica parado atirando, corra pra perto dele e dê quatro cacetadas seguidas. Depois caia fora, pois o bicho vira fera e tenta mordê-lo

ACT 2 - MYSTERIOUS GHOST SHIP

Para alcançar o navio fantasma é preciso primeiro praticar um surfe motorizado. Movimente a prancha com o Direcional, escapando dos obstáculos e apanhando bônus na água. Para enfrentar os inimigos, bastam golpes com a arma. Mas contra os robozinhos que pegam na mão o melhor é pular. Depois, no convés do navio, evite pisar nas juntas das tábuas – ou elas vão bater na cara de sua tartaruga. O encontro com o chefe Rocksteady acontece numa caverna.

Rocksteady corre a tela feito louco e de repente pára. Aproveite para dar quatro cutucadas nele e depois fugir. Cuidado com a metranca dele, hein?

SE VOCÊ PRESSIONAR O BOTÃO A PERTO DE UM INIMIGO AGACHADO, SUA TARTARUGA VAI PEGAR O CARA DE JEITO E BATÊ-LO NO CHÃO FEITO UM TAPETE VELHO

ACT 3 - SHREDDER'S HIDEOUT

A fase começa num jardim japonês onde a calma é só aparência. Inimigos brotam do chão e também de baixo das pedras no caminho. Há mais um perigo nas pedras: os buracos embaixo delas. Passe longe dos ninjas com máscara vermelha, pois eles cospem fogo e adoram churrasco de tartaruga. Ao entrar no templo japonês, avance com cautela para não ser espetado pelos bambus que saem do chão. Atirar as velas sobre os inimigos ajuda. O chefe é Tatsu, um covardão que aparece com três capangas para enfrentar sua tartaruga.

Elimine apenas dois capangas de Tatsu. Depois, fique direto batalhando em cima dele ou faça o truque do "tapete velho" com o capanga que sobrou

ACT 4 -THE GAUNTLET

Os chefetes do Destruidor já estão apelando. Depois de fugirem com o rabinho entre as pernas, eles formam uma turminha e voltam para enfrentá-lo um a um. Mas pra quem já os venceu uma vez, derrotá-los de novo não será difícil. Eles repetem os mesmos padrões da ataque.

O último desafio da fase é Stockman, que só se alcança com voadoras. Mas fique esperto para não cair em cima dos robozinhos

ACT 5 -THE FINAL SHELL SHOCK

A esta altura do jogo você já conseguiu entrar no Tecnódromo e a coisa fica preta. Os inimigos aparecem em bandos de três e quatro, misturando ninjas de todas as cores e formas de ataque. Depois vêm os sprays congelantes (passe longe!) e as famosas bolas gigantes, que até aqui não tinham dado o ar de sua graça. Mas não tem graça nenhuma. Antes de enfrentar o Destruidor, você tem de dar um jeito em seu puxa-saco mor: Krang.

Krang ataca voando, desce e depois corre a tela de ponta a ponta. Ele também atira bombas pra cima. Olhe atentamente para o chão, fugindo de todas as sombras que pintarem. Ataque o cara com todos os movimentos e recursos que puder

O Destruidor joga três tipos de mágica. Quando ele fica azul, é sinal que vai mandar o raio congelante. Quando fica amarelo, vai pintar a mágica incendiante. E quando ele fica verde, saia fora porque aí vem a mágica que encolhe sua tartaruga e tira uma vida. Os deslocamentos dele não machucam, e aí você tem uma boa oportunidade de descer voadoras com vontade. Para quem já encarou Robotnik, o Destruidor não mete tanto medo. É só ter paciência e o cara entrega os pontos

MENACER

A Super Scope 6 para Super NES já não é a única bazuca para um console de 16 bits. A superpistola Menacer, famosa pelo arcade Terminator 2, já pode ser disparada pela turma do Mega Drive. Ela chega com um cartucho com seis joguinhos simples mas divertidos. Todos seguem o mesmo esquema: tiros e mais tiros em alvos diversos. É um ótimo aperitivo enquanto Terminator 2 não chega ao Mega.

A Menacer é leve e anatômica. Além da pistola normal, o kit inclui dois acessórios: um binóculo duplo que serve como mira e um suporte. Ambos são destacáveis, o que resulta quatro maneiras de jogar com o acessório. A pistola sozinha, a pistola com o suporte, a pistola com a mira dupla ou a pistola com ambos.

Mira constante

A Menacer pode ser usada com mira constante na tela ou com mira normal, ou seja, não indicada na tela. É uma boa idéia jogar com a mira constante. Desta forma, você pode usar a pistola simples, muito mais leve e prática, sem correr grandes riscos de errar a pontaria. Uma coisa bem legal é que a mira faz a varredura da tela, sendo reconhecida automaticamente.

Antes de começar uma partida, treine a pontaria. É o momento ideal para se adaptar à distância entre a tela e você. Faça o teste na tela Adjust Aim. Só depois de ficar craque na artilharia é que você deve começar o game. Você precisa, necessariamente, ajustar a mira toda vez que for jogar. É um pouco cansativo, mas é o único jeito de garantir uma partida sem problemas.

Comandos estranhos

A pistola tem um gatilho muito prático e fácil de acionar e três botões de difícil acesso. Eles ficam na parte da frente da Menacer: os dois de cima você usa para disparar armas especiais, como bombas e mísseis. O de baixo é usado para pausar o game. É quase impossível acionar o gatilho e um dos botões com a mesma mão, o que compromete a agilidade do jogador. Esta é a grande mancada da pistola: os três botões mal-posicionados.

Logo na tela de abertura há uma advertência: jogue a pelo menos um metro de distância da TV. Isso para não prejudicar os seus olhos. A Menacer funciona até aproximadamente quatro metros do sensor. O sensor deve ser colocado em cima da TV, de modo que fique bem no meio, tornando o resultado eficaz.

Acessório bem-vindo

Depois do lançamento da Super Scope 6, os megamaníacos ficaram a ver navios. Mas valeu a pena esperar. A Menacer é leve e mais precisa que a sua concorrente da Nintendo. Seu preço, nos States, está na faixa de 60 dólares. Apesar dos seis jogos do cartucho que integram o kit não serem grande coisa. Principalmente porque *Terminator 2: The Arcade Game* está pra pintar...

OPINIÃO DOS PILOTOS

Nossos pilotos testaram a bazuca e concordaram: "A Menacer é melhor que a Super Scope 6". Confira os motivos:

"É versátil. Dá para jogar de muitas maneiras e as respostas são rápidas e precisas. Só os jogos ficaram devendo"
TADEU

"Gostei muito do sistema de varredura de tela da mira. Ajuda muito na hora de atirar"
CHRISTIAN

"A Menacer é demais, muito melhor que a Super Scope 6. Gostei do binóculo. O único ponto negativo é a posição dos três botões"
IOIÔ

DANDO UMA GERAL NOS JOGOS

OS SEIS GAMES QUE VÊM JUNTO COM A MENACER NÃO SÃO LÁ GRANDE COISA. O MELHOR DELES É READY, AIM, TOMATOES! NA VERDADE, OS JOGOS SÃO PERFEITOS PARA TREINAR A PONTARIA ENQUANTO OUTROS GAMES QUE USAM A BAZUCA NÃO APARECEM.

SE VOCÊ NÃO CONSEGUIR O NÚMERO DE PONTOS NECESSÁRIO PARA PASSAR DE FASE, TENTE DE NOVO. ENQUANTO HOUVER LIFE, VOCÊ TERÁ QUANTAS CHANCES QUISER

PEST CONTROL

Uma bela pizza sobre uma mesa de piquenique está sendo detonada por insetos nojentos: serão formigas ou baratas? Não importa. O fato é que você precisa preservar sua pizza. Use visão geral e zoom no local para poder acabar com os insetos em dois tempos. Não será fácil...

Fique ligado no seu medidor de tiro. Quanto mais vermelho, mais lento. Sinal verde é o momento de atirar pra valer

READY, AIM, TOMATOES!

É, disparado, o melhor game do cartucho. ToeJam & Earl dão o ar da graça: você é ToeJam, e atira enquanto Earl faz a contagem de pontos. Sua missão é jogar tomates em tudo o que pinta na tela, menos nos ciclones (porque eles mandam os tomates de volta bem na sua cara).

Você começa cada fase com apenas 25 tomates e ganha tomates extras toda vez que acerta uma cestinha repleta de tomates. Se a barra pesar, espere uns dois segundos para ganhar alguns poucos tomates. Eles são a sua única munição contra os estranhos seres deste game.

São 13 fases com desafio crescente: no início de cada uma você fica sabendo o mínimo de pontos necessário para passar de fase. Se o seu life estiver baixo, acerte as comidinhas: elas dão 5% a mais de energia e 500 pontos. Apure a sua mira e mande ver. Ah, a música é demais.

A farra só acaba quando seu life chega a zero. Pegue as comidas para não receber um Game Over antes do tempo, OK?

FRONTLINE

O cenário é o deserto. Você combate tanques, aviões e helicópteros. Se levar mais de dez tiros, um abraço. São duas armas: metralhadora, com tiros ilimitados e mísseis, limitados. A metralhadora é acionada com o gatilho principal, enquanto os mísseis são disparados com os botões da frente.

A dificuldade é crescente e garante boa diversão. O maior problema é controlar os dois tipos de tiro. O botão de cima acerta alvos da metade superior da tela. O do meio acerta os da metade inferior. O de baixo é o pause. Divirta-se!

Escolha o alvo mais ameaçador. Saque quem está quase atirando e detone-o

SPACE STATION DEFENDER

Sua missão aqui é defender a Estação Lunar 1. Ela está sendo atacada por alienígenas loucos para disparar suas armas a laser. É o game mais fácil do cartucho. Portanto, pode ser o melhor para treinar sua pontaria. Acerte os estranhos seres e salve a sua pele.

Aponte sua mira para a grande faixa azul de power. Assim você recarrega o poder de seu laser e detona seus inimigos

WHACKBALL!

É o mais inovador dos games do cartucho. Não é um game de tiro, mas sim de estratégia. A Menacer vira uma espécie de mouse, periférico usado em microcomputadores, causando um efeito parecido com realidade virtual.

É muito difícil, um superdesafio. Você controla uma bolinha e tem uma missão específica em cada fase. Pode ser pintar os retângulos de outra cor ou impedir a saída da bola da tela. *Whackball* pode não ser o melhor treino para games de tiro. Mas, com certeza, é uma grande lição de orientação espacial.

Conduza a bola grande e mude a cor dos retângulos laterais. Não é mole, não!!!

ROCKMAN'S ZONE

É o jogo do bem contra o mal. Detone os bandidos, mas sem acertar os reféns. Um tiro num refém e você perde uma vida. Dê uma olhada no canto inferior da tela para saber quantos inimigos você precisa acertar na fase. *Rockman's Zone* é o pior dos seis games deste cartucho.

Não confunda bandidos com reféns. Mire bem e detone. BANG! BANG! BANG!

ACERTE O TOMATÃO PARA GANHAR UMA DETONANTE METRALHADORA. O MAIS LEGAL: ELA NÃO GASTA SEU MINGUADO ESTOQUE DE TOMATES

ACERTE A BOMBA PARA EXPLODIR TUDO NA TELA. É UMA BOA SAÍDA PARA MOMENTOS DE APUROS

JOHN MADDEN FOOTBALL'93 / Eletronic Arts			
Esporte		1 ou 2 jogadores	
8 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

JOHN MADDEN FOOTBALL '93

Você já deve estar pensando; "Pô, a AÇÃO GAMES é fanática por games de futebol americano. Eles falam de qualquer jogo que pinta". Primeiro foi Sports Talk Football 93, aquele com Joe Montana que saiu na edição 23. Agora é este tal de John Madden. Não é bem assim. Este John Madden Football '93 é um dos games preferidos pela galera americana. Ganhou até selo de ouro da revista Electronic Gaming Monthly. Ou seja: o game é demais.

Se Joe Montana inovou pelas vozes digitalizadas, com narração muito realista, John Madden não fica atrás: é muito mais fácil de jogar. Não é nenhuma novidade. Afinal, a softhouse responsável pelo cartucho é a Electronic Arts, a mesma de NHLPA Hochey 93 e outros clássicos de esporte, como Lakers vs. Celtics.

A VERSÃO PARA MEGA DRIVE É IDÊNTICA À VERSÃO PARA SUPER NES. SE VOCÊ JÁ CONHECE O GAME NO CONSOLE DA NINTENDO, A TAREFA SERÁ MAIS FÁCIL

Faça o seu jogo

As opções de jogo são as de sempre: tempo da partida, times e condições climáticas. O legal é que você pode escolher até o tipo de estádio. Quanto mais pesado o campo, menos técnico você precisa ser. Sacaneie os campeões! E corra para merecer o título.

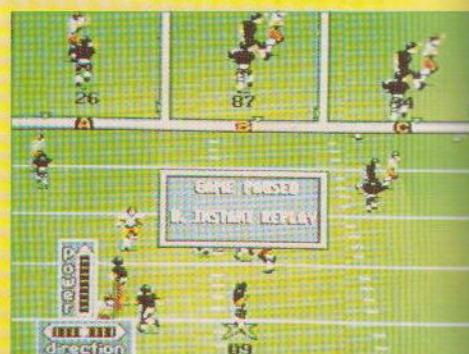
Se você gosta de futebol americano, mas não tem muita habilidade com o joystick, John Madden é prato cheio. Seus controles são simples e funcionais. Cada botão aciona uma tática diferente. Imagens digitalizadas, som adequado e excelente jogabilidade fazem de John Madden uma ótima pedida para uma tarde chuvosa de sábado. Reúna a moçada e faça um campeonato. Será um sucesso!!!

Jogue com os campeões

Uma inovação deste John Madden é a possibilidade de jogar com os supertimes campeões da liga americana. Alguns exemplos: Miami de 72, Washington de 82, San Francisco de 84 e New York de 86. Além, é claro, dos times atuais. A grande barbada é o time dos sonhos de Madden, o maior especialista em futebol americano do planeta. É uma equipe praticamente imbatível.

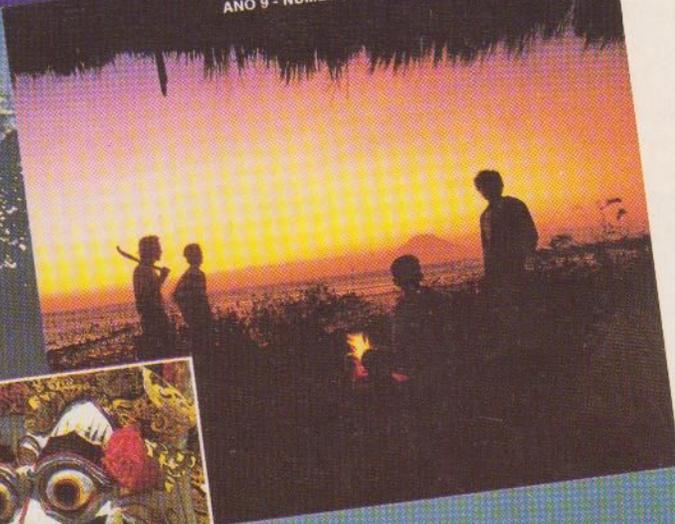
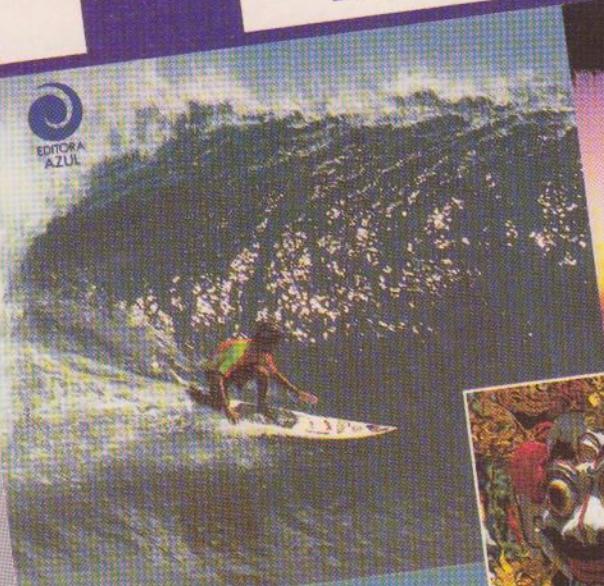
Como em qualquer game de esporte, você pode jogar sozinho com o computador ou contra um amigo. John Madden também permite uma partida a dois contra a máquina. É uma boa encarar um desafio a dois antes de enfrentar o computador. Pelo menos até você pegar as manhas dos controles.

Preste atenção na marcação do adversário para ficar livre lá na frente e conseguir um belo touchdown.

Fique ligado nas táticas que aparecem nos três quadrados na parte superior da tela. Escolha uma delas e aperte o botão correspondente: A, B ou C

Acompanhe o posicionamento dos seus jogadores nos mesmos três quadrados. Se um deles estiver marcado, inverta o lance e engane o time adversário

NADA MELHOR DO QUE REVER OS LANCES MAIS QUENTES. A OPÇÃO CÂMERA LENTA É PERFEITA: VOCÊ CONTROLA A AÇÃO E O PEDAÇO DA QUADRA QUE DESEJA CHECAR. PARA ACESSÁ-LA, BASTA PAUSAR O JOGO E SELECIONAR REPLAY

DÊ UMA OLHADINHA NA EDIÇÃO 23 PARA SACAR AS PRINCIPAIS REGRAS DO FUTEBOL AMERICANO. É FUNDAMENTAL SABER ALGUMAS REGRAS PARA SE DAR BEM NO GAME. QUE TAL UM TOUCHDOWN?

ESTA É A MELHOR ONDA!

EDITORA
AZUL

NAS BANCAS

WF SUPER WRESTLEMANIA

WF SUPER WRESTLEMANIA Flying Edge	
Luta	1 ou 2 jogadores
8 Mega	

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

A luta-livre já teve seus dias de glória no Brasil, mas continua sendo uma febre nos Estados Unidos, onde os heróis do gênero foram reunidos em WF Super Wrestlemania, *jogo que veio dos arcades e Super NES. Esta versão para Mega não tem as telas digitalizadas e os sons radicais das outras. Mas a fabricante do cartucho preferiu investir na qualidade dos movimentos e variedade de golpes. Uma boa diversão para quem curte a velha e boa pancadaria.*

Poderes iguais

Os oito lutadores do jogo são todos inspirados em personagens reais da luta-livre: Hulk Hogan, Randy Savage, Ultimate Warrior e Cia Limitada. Apesar de terem estilos diferentes na vida real, no game eles executam exatamente os mesmos movimentos e com a mesma intensidade. A resistência de cada um aos golpes também é igual. Assim, a escolha de seus lutadores acaba acontecendo na base da simpatia.

QUATRO MODOS DE JOGO

Jogando contra o computador ou contra um amigo, você pode escolher entre quatro formas de desafio. Em qualquer uma delas, quando você joga contra o computador não pode escolher seu adversário. Veja os modos de jogo e suas diferenças:

ONE-ON-ONE - você entra no ringue com um lutador, contra o computador ou contra seu colega, para uma luta só.

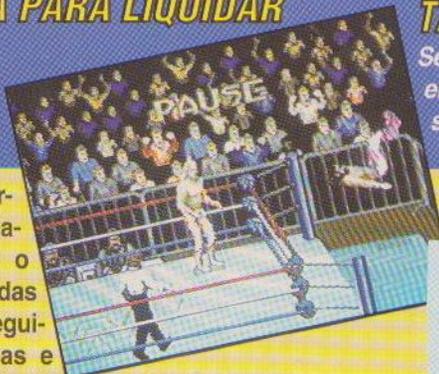
Para trocar de lutador (no modo Tag Team ou Survivor Series), basta chegar perto do reserva e pressionar A+B

TAG TEAM - você forma uma dupla e enfrenta a dupla do computador ou uma dupla do seu colega. Os lutadores se revezam e ganha a dupla que eliminar um adversário primeiro.

SURVIVOR SERIES - É a mais bagunçada. Cada lado tem quatro lutadores que se enfrentam para o tudo ou nada, até o último sobrevivente. Contra um amigo ou contra o computador.

WF CHAMPIONSHIP - Enfim, aqui você desafia um a um toda a cambada de lutadores para ganhar o cinturão de campeão. Ganhou uma e já parte pra outra. Sempre contra o computador.

TÁTICA PARA LIQUIDAR

Jogue o adversário para a galera usando o golpe 3 perto das cordas. Em seguida, suba nelas e voe de lá de cima com o golpe 8. Se o cara estiver fraco, prenda-o no chão .

TÁTICA DE DEFESA

Seu lutador pode rolar pelo chão enquanto recupera as forças para se levantar. Basta usar ↑ ou ↓

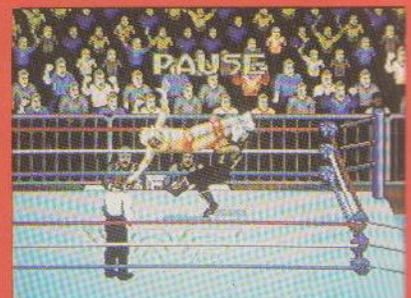
COMANDOS PARA JOYSTICK

A - Agarra
B - Chuta
C - Em pé, dá soco. Deitado, levanta seu lutador

OS GOLPES E SEUS COMANDOS

1. Cabeçada - agarrado ao adversário, aperte A

2. Atirar o adversário por cima do ombro - agarrado, aperte B

3. Girar o adversário a 360 graus -agarrado, aperte B+C

4. Jogar o adversário nas cordas - agarrado, aperte C. Quando o cara estiver voltando (foto), aperte B para chutar ou A para jogá-lo no chão

5. Pisada - com o adversário no chão, aperte C

6. Cair sentado no adversário - com o cara no chão, aperte B

7. Prender o adversário no chão - aperte B+C enquanto ele estiver caído

8. Vôo de cima do corner - chegue perto do corner e aperte ↑ . Para voar e cair sentado no adversário, aperte B ou C

9. Para catar o adversário no chão - aperte A

CRÜE BALL

Se você é fã de pinball, vá correndo atrás deste game. Melhor que Devil's Crash, Crüe Ball *é um pinball de nove fases com monstros estranhos e som chocante. A música, aliás, é peça-chave na trama do game. É rock'n'roll no último volume o tempo todo.*

O nome Crüe Ball *não é gratuito. Ele vem de uma banda americana de hard rock chamada Motley Crüe. Tudo começa quando um dos roqueiros chega em casa tarde da noite e liga o som superalto. A vizinhança vai acordando aos poucos, revoltada com a atitude do vizinho barulhento. O roqueiro se enche e resolve explodir...*

Cenário macabro

A explosão do músico incompreendido faz jorrar cérebros, sangue, caveiras e monstros muito loucos na tela. Todos os motivos do game estão relacionados ao rock pesado e aos rituais macabros, envolvendo o diabo, magia negra e sangue, muito sangue. Quem nunca ouviu falar que Ozzy Osbourne comia morcegos em pleno palco? Haja estômago!!!

Toda esta história serve para dar um ar misterioso para as telas de *Crüe Ball*. O visual é predominantemente escuro, com nitidez superior à média do Mega Drive e sprite bem definido. A combinação de cores é perfeita. Os pedaços de cérebro são bem realistas, mas não o suficiente para fazer com que os mais assustados percam o sono durante a noite.

Pinball dos sonhos

Apesar do clima de pesadelos, *Crüe Ball* é o pinball dos sonhos dos aficcionados no gênero. Afinal, são nove telas difíceis, com chefes diferentes e diversão nota 10. O mais legal é o realismo do game. Você se sente jogando um pinball de verdade: pode até dar batidas na máquina... e o computador é bonzinho. Por mais que nossos pilotos batessem na máquina, ela não deu tilt.

A música é uma história a parte. De rocks pesados do Motley Crüe a temas instrumentais recheados de teclados, a música do game é tão boa que vale a pena ligar o Mega só para cutir um som. Isso sem falar nos efeitos sonoros: um arraso. Se você curte pinball, faça o possível para colocar suas sedentas mãos nesse game. Agora, se você acha que pinball é sempre igual, dê uma jogadinha. Talvez você mude de idéia...

COMANDOS PARA JOYSTICK
- **A** - Lança a bolinha
- **B** - Bate na máquina
- **C** - Flipper direito
- **Direcional** - Flipper esquerdo

CRÜE BALL / Electronic Arts			
Pinball	4 Mega		1 a jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Fase 1

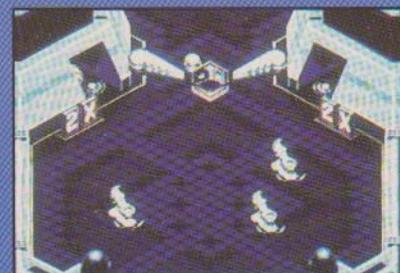
Acabe com os monstros da parte superior da tela. Uma série de bandeirinhas surgirá: Head. Derrube-as para outra série aparecer (Banger). Assim que você acabar com ela, o acesso à última parte da tela se abrirá.

Não acerte o monstro. Ele está ali apenas para proteger a parede. Jogue a bolinha várias vezes contra a parede. Depois de destruí-la, trate de lançar a bola na caçapa. Prontinho: final da primeira fase

Há duas séries de bandeirinhas na metade da tela (Rock e Roll). Acabe com elas. Novas bandeirinhas aparecerão. Acerte-as e destrua os quadrados tridimensionais que surgirão. Um pouco depois, uma rampa pintará bem no meio da tela. Jogue a bolinha nela, com tudo.

A bola ganha uma força supersônica e avança no espaço, levando-o para uma fase de bônus. Seu objetivo é acabar com as caveirinhas. O mecanismo é o mesmo dos flippers normais. Não é fácil, mas a operação rende muitos pontos e, com sorte, até uma bola extra. Arrisque a sorte!

Fase 2

A segunda tela é um pouco menor que a primeira, mas muito mais difícil. Mantenha a bolinha na parte de cima da tela. Caso contrário, você cairá no alçapão do diabo...

Acabe com esses monstros estranhos várias vezes seguidas. A passagem para a parte imediatamente superior da tela se abrirá. Uma vez lá em cima, o esquema é o mesmo da primeira fase: não acerte a aranha, mas sim a parede atrás dela

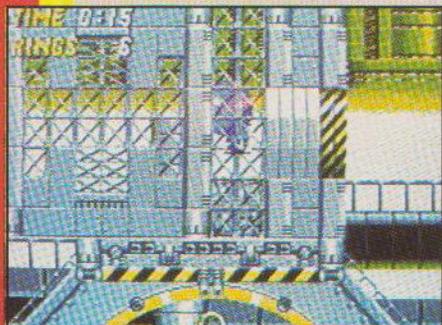
SONIC 2 THE HEDGEHOG

Sonic 2 foi lançado nos States no dia 24 de novembro. Era uma terça-feira. Por essa razão o dia do lançamento foi chamado de Sonic Tuesday, uma brincadeira com o two (dois, em inglês) e terça-feira (Tuesday). O fato é que os americanos correram às lojas bem cedo, formando filas inacreditáveis. Sonic 2 *vendeu mais no primeiro dia do que* Street Fighter 2. *Um recorde. O game não foi tão bem assim no Japão. Mas já pode ser considerado o maior sucesso do ano nos States.*

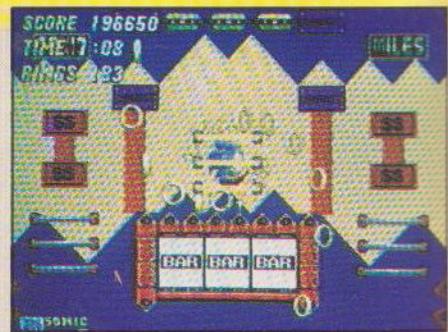
AÇÃO GAMES não poderia ficar fora da festa. Na edição passada você conferiu todas as fases do game. Agora chegou a vez de ficar por dentro de algumas dicas quentes que nossos pilotos descolaram especialmente para você. Só uma coisinha: tudo indica que estejam rolando pelo menos três versões do cartucho por aí. A versão americana, a japonesa e uma pirata de Taiwan (Formosa). As versões são muito parecidas, mas podem haver algumas pequenas diferenças. Fique esperto.

Na edição 25 nós apresentamos a versão brasileira, lançada pela Tec Toy, que é idêntica à americana. Nesta edição estamos publicando dicas testadas na versão japonesa. Testamos a maior parte delas no cartucho brasileiro e elas funcionaram numa boa. Divirta-se!!!

99 VIDAS

Que tal acumular 99 vidas? Na fase Chemical Plant 2 você pode conseguir três vidas numa boa: duas estão escondidas e a terceira chega via cem argolas. Depois de pegar as três vidas, morra para voltar ao início da fase. Faça isso quantas vezes quiser: a cada uma você acumula duas vidas. Importante: não marque tela, senão você não volta para o começo da fase e corre o risco de não poder acumular vidas. Vale a pena perder tempo aqui. As últimas fases são muito difíceis...

Esta é uma das três vidas que você pode pegar. Vasculhe bem a fase para ficar com um ótimo estoque de vidas

PONTOS A GRANEL

Quem não liga para pontos? Bem, se você é um desses que não dá a mínima para pontuação, tudo bem. Caso contrário, aqui vai uma dica. Na fase Casino Night, cada vez que você passa pela série de cordas da esquerda, 10.000 pontos engordam o seu score. Estoure a boca do balão!!!

Deslize nas cordas para fazer muitos e muitos pontos. Essa fase está cheia de bônus. Tente também este caça-níqueis

MAIS VIDAS?

SE VOCÊ NÃO TEVE PACIÊNCIA NA FASE CHEMICAL PLANT 2, NÃO SE DESESPERE. ACUMULE PONTOS. VOCÊ GANHA UMA VIDA A CADA 50 MIL PONTOS

AQUATIC RUIN 2

Você não precisa entrar na água se não quiser. Faça a fase inteira por cima. Você perde uma vidinha escondida, mas acabará a fase em dois tempos.

MYSTIC CAVE 2

Na fase dos cipós e das pontes enigmáticas, o caminho é tortuoso e cheio de pegadinhas. Não há apenas vidas e outros itens escondidos...

Antes das catapultas, na parede esquerda, há uma passagem secreta. Pule para ter acesso a um marcador de tela e a mais uma esmeralda

Não é fácil acabar com esse clone de Sonic. Você só pode acertá-lo nas partes em que não há espinhos. Nem tente atacá-lo quando ele estiver rodando (parece uma motoserra). Decore sua seqüência e fique nos cantos para dar o bote. Depois de oito acertos, adeus robô

COMO ACABAR COM SONIC

Não estamos loucos. A última arma de Robotnik é um Robosonic , um robô com a cara e as habilidades de Sonic. Ele é o seu penúltimo desafio no game. Depois do forte e rápido robô, só restará Robotnik, o próprio.

ROBOTNIK

Maior do que nunca, Robotnik está terrível. Depois de vencer Robosonic, você irá direto para o confronto com o vilão do game. Uma má notícia: eles funcionam como duas partes de uma mesma fase. Resultado: mesmo após acabar com o Robosonic, se você perder uma vida com Robotnik, terá de enfrentar o Robosonic novamente. Como Robotnik é quase invencível, você entenderá porque vale a pena estocar vidas...

Robotnik pinta e borda. Ele pula e vai em cima de você. Ao sair voando, ele deixa uma mira. Fuja da bolinha branca! Se ele cair de frente para você, tentará agarrá-lo com as mãos. Ao cair de costas, ele solta bombas pela mochila. Ah, tente acertá-lo nos intervalos de seus passos. Boa sorte. Você precisará. Mesmo!!!

PRÁ ENCARAR A GUERRA DOS GAMES É PRECISO TER MUITO CARTUCHO.

*Marca registrada de terceiros.

DONO DE LOCADORA:

Para as feras, pior que chegar fissurado na locadora e não encontrar os games, é ter que esperar pela devolução. Você, gentil como sempre, oferece outros títulos para compensar o vazio da espera. Uns

agradecem a sua sugestão, aceitando. Outros, não. Você sorri, mas por dentro está uma fera com o prejuízo. Vê que a procura está aumentando e os cartuchos disponíveis de sua locadora não estão dando conta do recado. Então, está mais que na hora de entrar em contato com a LKC. A LKC fornece os cartuchos para você pilotar a sua máquina mais querida: a registradora. Assim, você manda bala, afasta o monstro do prejuízo e aumenta o seu score de lucro.

ESPECIALIZADA EM PRODUTOS NINTENDO*

- FRANCHISING
- LOCAÇÃO
- VENDAS

LKC
VÍDEO DO BRASIL

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS.

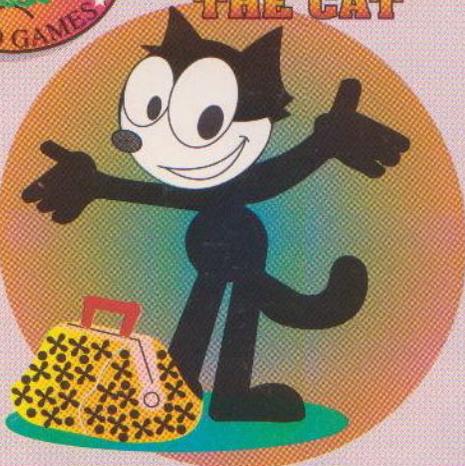
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.

O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

LKC BROOKLIN - SP - Capital - FONE: (011) 535-4981
LKC MOOCA - SP - Capital - FONE: (011) 264-6734
LKC TATUAPÉ - SP - Capital - FONE: (011) 217-3424
LKC GUARULHOS - SP - FONE: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES - SP - FONE: (011) 469-9125
LKC BRASÍLIA - DF - FONE: (061) 273-9083
LKC FOZ DE IGUAÇU' - FONE: (0455) 73-2031
LKC CURITIBA - PR - FONE: (041) 225-5432

LKC GOIÂNIA - GO - FONE: (062) 241-0283
LKC JOINVILLE - SC - FONE: (0474) 33-6572 e 33-0016
LKC POUSO ALEGRE - MG - FONE: (035) 421-7131
LKC FORTALEZA - CE - FONE: (085) 234-6763
LKC CAXIAS DO SUL - RS - FONE: (054) 221-3456
LKC MANAUS - AM - INAUGURAÇÃO EM BREVE
LKC BELÉM - PA - INAUGURAÇÃO EM BREVE

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS - R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418 - FAX: (011) 954-8392 São Paulo - SP

Talvez você não conheça o gato Felix, um simpático personagem dos desenhos animados, que surgiu em 1919 e, desde então, ganhou a simpatia do público. Seu eterno vilão, O Professor, é um cientista pentelho que arma mil e umas para roubar a incrível sacolinha mágica de Felix.

Neste game, o malvado Professor rapta Kitty Cat, a namorada do gato. Você é Felix e deve atravessar florestas, geleiras e até o espaço sideral para salvá-la. O cenário endoidece com extraterrestres, coelhos, e até dinossauros. No céu, Kitty Cat aparece chamando por Felix (que romântico!!!). Pegue todas as sacolinhas que pintarem e curta as gargalhadas do gato. Ele é demais!

ITENS

Carinhas de Felix - Cada 100 dão um Continue

Potes de leite - Têm um M no rótulo. Cada um equivale a 500 pontos e repõe poderes e magias de Felix

Corações - Aumentam os poderes de Felix e acumulam vidas quando você tiver adquirido todos os poderes de cada fase

FELIX THE CAT / Hudson Soft			
Aventura			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Sacolinhas-bônus

Existem várias sacolinhas mágicas espalhadas no game. Elas funcionam como fases de bônus, em que você consegue pontos e itens extras. Entre nas pequenas sacolas e você verá uma sala cheia de carinhas.

Aproveite e pape tudo o que tem no interior da sacolinha. Depois que Felix sai da sacolinha, não pode retornar

ACESSÓRIOS DAS SACOLINHAS

Vá papando todos os corações que aparecem, pois só assim a sacolinha se transforma em objetos e em veículos vantajosos. Mas cuidado: cada um desses itens tem um marcador de energia no canto esquerdo superior da tela. Não desperdice disparos e golpes. Fique de olho. Veja o que usar em cada fase.

EM TERRA FIRME
Monociclo - Aumenta a velocidade e solta disparos
Tanque - É mais forte que o monociclo

PARA NAVEGAR
Bote - É o mais simples, mas pula para pegar itens
Golfinho - É o melhor, salta e solta bolas nos inimigos

PARA MERGULHAR
Máscara de mergulho - É o mais simples
Tartaruga - Solta bolhas no inimigo
Submarino - É o mais forte e lança torpedos

PARA VOAR
Guarda-chuva - É o mais simples. Vem com luva de boxe para dar socos
Balão - Detona os pássaros no céu
Avião - É o mais rápido e dispara tiro
Nave espacial - Sem ela você não sobrevive no espaço. Mande chumbo nos obstáculos. Pegue-a rápido ou ela some

OUTROS ACESSÓRIOS
Luva de Boxe - Só use quando estiver perto do inimigo
Chapéu mágico - Solta feitiço que faz o adversário ver estrelas

ESTÁGIOS

Há nove fases em *Felix the Cat* e múltiplos rounds em cada fase. Damos uma geral em todas os estágios do jogo. Aproveite.

Fase 1

O cenário é repleto de florestas com árvores cortadas e pontes. No primeiro round, há uma sacolinha de bônus acima da mola que está sobre o bloco sorridente. A sacolinha do round 2.1 se encontra depois de uma cachoeira.

Primeiro chefe: atire em Poindexter sem parar

Fase 2

No início, Felix flutua por um deserto, cheio de pirâmides e canhões pentelhos. Não há sacolinhas aqui.

No round 2.2, a sacolinha de bônus está escondida entre os blocos do piso de um templo egípcio cheio de morcegos e perigosas cabeças de cães.

Para acabar com o segundo chefão, Rock Bottom, fique atrás do primeiro bloco e ataque quando o malvado se aproximar

OS BLOCOS SORRIDENTES OU EMBURRADOS SERVEM COMO PLATAFORMAS DE APOIO PARA O GATO FELIX

Fase 3

Montanhas cobertas de neve e muitos filhotes de passarinho saindo de seus ovos. No round 3.3, voe raso para alcançar a sacolinha de bônus.

Master Cylinder: esse terceiro chefe não dá moleza. Ataque-o com tiros e evite lutar frente a frente

Fase 4

Fase de mar. No início, pegue o túnel por baixo para coletar itens. No round 4.2, você vai de bote ou golfinho. No último round, circula de tartaruga ou submarino. Cuidado com bolhas, caranguejos e medusas.

Aqui, o chefão é Gulpo. Detone-o atirando da plataforma inferior de blocos sorridentes

Fase 5

Pré-História. Aqui você enfrentará dinossauros e outros bichos. Sobrevoe a mata e os vulcões, utilizando o balão.

Você não se assustará mais com esse chefe: um ágil gato Felix cowboy!

NÃO PERCA AS QUATRO FASES FINAIS E OS CHEFÕES DE FELIX THE CAT

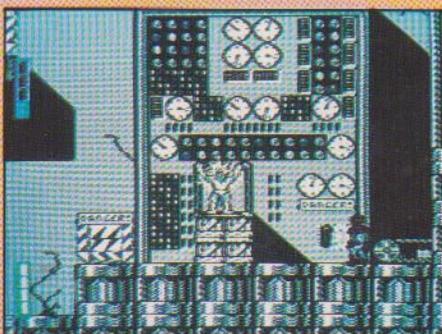
SPIDER-MAN
RETURN OF THE SINISTERSIX

O Homem-Aranha está mesmo com a corda toda. Agora, ele enfrenta de uma só vez seis sinistros vilões dos quadrinhos Marvel: Electro, Sandman, Mysterio, Vulture, Hobgoblin e o temível Dr. Octopus, chefão do bando. Pra variar, a gangue quer ter o mundo a seus pés. O game é desafiador e tem gráficos razoáveis. Você terá depercorrer dois estágios antes de enfrentar cada vilão. O único defeito é a música, um tanto repetitiva.

Movimentos caprichados

O ponto alto do jogo são os variados movimentos do Aranha. Ele dá voadora, cambalhota, dá uma de Tarzan com sua teia, atira, apanha objetos e escala paredes. Um banho de comandos para o padrão de jogos do Nintendinho.

Fase Electro

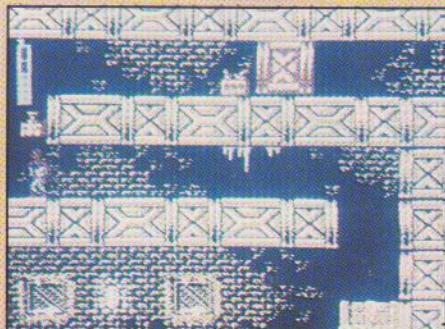
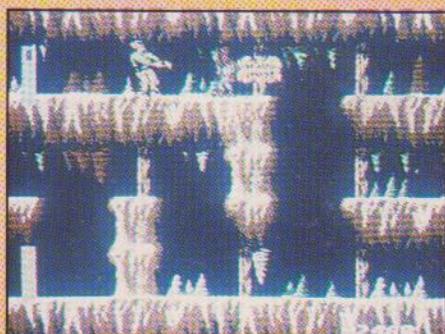
As fases deste cara são traiçoeiras. Desconfie sempre que passar perto de um poste, pois podem cair raios dos cabos.

Dê socos na alavanca vermelha para libertar Electro. Depois, é só acertá-lo enquanto ele voa

MOVIMENTOS

- **A** - Soco/Tiro
- **B** - Pulo
- **↑** - Escala paredes
- **↓** - Apanha objetos
- **Voadora** - A duas vezes seguidas
- **Cambalhota** - B + Direcional para a frente
- **Teia alta** - B e em seguida A+B
- **Teia baixa** - A+B

SPIDER - MAN - RETURN OF THE SINISTERSIX / LJN			
Ação		1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Fase Sandman

Além dos inimigos normais, você ainda vai encontrar uns ratinhos muito cricri que tiram energia.

Para abrir a porta desta fase, pegue a bomba e o detonador e use-os como mostra a foto

Para livrar-se de Sandman, basta ficar esperto para seus jatos de areia e atacá-lo com socos

Fase Mysterio

Pegue os óculos infravermelhos no canto esquerdo da primeira fase, senão você vai ficar no escuro depois.

Você terá de derrotar Mysterio quatro vezes. Para encontrá-lo, é preciso descer a tela

Vulture

Cuidado para não ser pego de surpresa pelo Vulture! Fuja de seus vôos rasantes e não descuide dos bazuqueiros no chão.

TODA VEZ QUE APANHA O PACOTINHO PISCANTE, O ARANHA GANHA 10 TIROS

ALIEN 3 / Arena			
Ação		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ALIEN 3

Quer ver do que o Master System é capaz? Então pegue Alien 3. Você vai conhecer um jogo parecidíssimo com a versão para Mega, com gráficos muito bons e sons que não dá nem pra acreditar. Parabéns para a Sega e para a Arena. O jogo aproveita muito bem todos os recursos que o console pode oferecer.

Semelhanças

As semelhanças entre as versões para Mega e Master são muitas: o mesmo número de fases, cenários parecidos, itens iguaizinhos. Os jogos também funcionam do mesmo jeito, ou seja: a missão é resgatar os habitantes da colônia penal antes que eles sejam possuídos pelos aliens. Em cada fase, há um número determinado de prisioneiros para salvar. E tudo tem de rolar no limite de tempo de cada fase.

A saída é geralmente no lado direito da fase e tem batentes listrados. Para achar esta, na primeira fase, você tem de atravessar um túnel

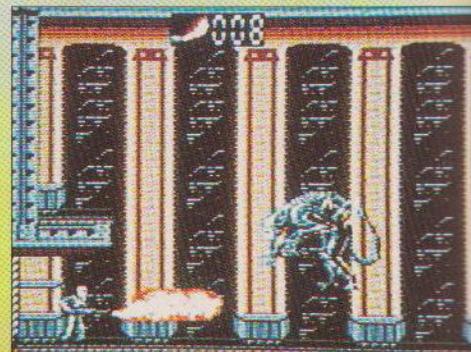
SE A FASE TERMINAR E VOCÊ AINDA NÃO TIVER SALVO TODOS OS PRISIONEIROS, O JOGO LHE MOSTRARÁ ONDE ELES ESTÃO

Mais fácil

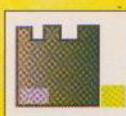
A visão da fase é bastante ampla. Às vezes ela mostra três andares, o que facilita muito sua localização. Neste jogo é possível acumular até 200 tiros para cada arma, enquanto no do Mega o máximo é 99. O life desta versão é medido em números e, apesar de ir até 100, dura mais que o do Mega. Outra coisa que este game não tem são passagens secretas: tudo está claro como água. Resumindo, quem conseguiu jogar *Alien 3* de Mega vai tirar este de letra.

Para chamar certos elevadores, você tem de ficar de frente para o controle deles, colocando ↑

Algumas plataformas só deslancham se você se agachar sobre elas

OBSERVE PONTOS ESTRANHOS NO TETO DOS ANDARES. SÃO ALIENS ESCONDIDOS, PRONTOS PARA DAR O BOTE

Geralmente, os chefes resistem pouco às armas mais fortes. Poupe munição para eles

QUANDO O JOGO DER GAME OVER, ESCOLHA A OPÇÃO CONFIGURE E VOCÊ GANHARÁ QUATRO CONTINUES!

CONHEÇA OS EQUIPAMENTOS

METRALHADORA
É a mais fraca, mas atira nas diagonais, para baixo e para cima nas escadas

RADAR
Detecta a presença de aliens. Você é o X no centro e o pontinho é o alien

LANÇA-CHAMAS
Mais forte que a metralhadora, também atira para cima e para baixo nas escadas

GRANADA
Tem efeito devastador e pode ser atirada para baixo em qualquer lugar

LANÇA-GRANADAS
É a arma mais poderosa. Ideal para usar contra os chefes

ENERGIA
Cada "machucado" gasta energia de um jeito. A recarga repõe 20 unidades por vez

CUIDADO COM OS VENTILADORES. UMA PISADINHA EM FALSO E VOCÊ PERDE UMA VIDA

RELEMBRANDO

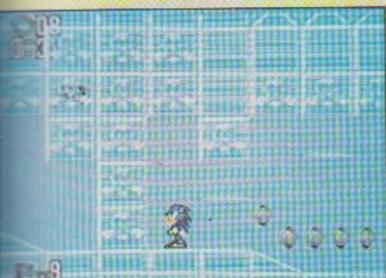
Robotnik está mais perigoso do que nunca no final do game. Acerte-o e entre na tubulação. Não fique marcando perto dele. Robotnik solta bombas e raios rasantes. Saia dos tubos apenas para acertá-lo. Repita a operação dez vezes. Boa sorte!

Na edição passada você ficou sabendo como pegar as seis primeiras esmeraldas e chegar às três últimas fases. Agora que você já sabe como encarar dezoito fases, fique por dentro das artimanhas da Crystal Egg Zone. São duas esmeraldas e o desafio final, Robotnik. Dê uma olhadinha na edição 25 para acabar com o chefão em dois tempos.

Nunca é demais lembrar que Sonic 2 tem dois finais diferentes. O primeiro é para quem não pegar todas as oito esmeraldas. O fera que conseguir fazer um estoque completo de esmeraldas terá a honra de destruir Robotnik e babar com o final completo. Encare este desafio!!!

CRYSTAL EGG ZONE

O fim está próximo, irmão... Preocupe-se em pegar as duas últimas esmeraldas e juntar forças para enfrentar o chefão. Tome cuidado com os blocos com o rosto de Robotnik. Eles podem estragar a festa. Ah, pegue muitas argolas.

PRIMEIRA ESMERALDA

Logo no começo da primeira fase, lá em cima, você achará a primeira esmeralda da Crystal Egg (sétima no total). Saque bem a foto: ela está no lado esquerdo, na coluna do meio, um quadrado antes do fim do teto

SEGUNDA ESMERALDA

A última esmeralda fica na segunda fase. Assim que notar dois discos e uma plataforma, suba com tudo à esquerda, salte na mola e, fazendo bolinha, abocanhe a última jóia

FINAL FELIZ

As dificuldades foram muitas. Mas valeu a pena. Tails volta à floresta, trazida pelo teletransportador de Robotnik

O quê? Não é possível!!! O vilão que mais odeia animais conseguiu fugir. E você nem pode detê-lo. ...talvez em Sonic 3...

END

E os amigos viveram felizes para sempre. Sonic e Tails já podem passear em paz. A não ser que Robotnik volte ainda mais sacana, poderoso e chato. THE END

GHOULS' N'GHOSTS

Energia infinita - pause o game e aperte o botão B. Fácil, né?

STRIDER

Seleção de fases- assim que o logo Master System pintar na tela, aperte os dois botões ao mesmo tempo e o Direcional para selecionar fases. Anote aí:

Fase 2 - 1+2+ ↑ | **Fase 4** - 1+2+ →
Fase 3 - 1+2+ ↓ | **Fase 5** - 1+2+ ←

PAC-MANIA

Fase especial - que tal descolar uma fase diferente em *Pac-Mania*? Então coma todas as bolinhas, sem pegar as pílulas especiais de poder. Daí coma uma enorme bola amarela no meio da fase para ser transportado para uma fase secreta. Até Pac-Man pode se tornar diferente...

TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME

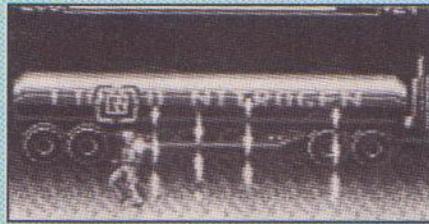
TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME / Acclaim			
Ação	2 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Este Game Boy é mesmo surpreendente. Conseguiu ter sua versão do cobiçado Terminator 2 antes mesmo dos gigantes de 16 bits! E sem pistola nem bazuca. Para um jogo de portátil, a qualidade gráfica dele é surpreendente. A trilha sonora também entra no clima. Um arraso! E tudo isso em apenas 2 Mega de memória.

Olhos de águia

Para dirigir seus tiros para os alvos da telinha, o jogador movimenta uma mira com o Direcional. Aí é que está o problema: às vezes, a mira fica meio camuflada em certos pontos da tela e perde-se um pouco o senso de pontaria. Além disso, ela é muito pequenina. Só arrisque jogar se você tiver olhos de águia.

PARA NÃO TER DÚVIDAS SOBRE O QUE FAZER, ASSISTA O FILME. O JOGO TEM O MESMO ENREDO

Para detonar este maquinão na primeira fase, destrua primeiro os canhões dos dois lados, o miolo e depois a área entre as esteiras rolantes

Abra fogo contra o caminhão, perto de onde está o Exterminador. O nitrogênio líquido irá congelá-lo

Para jogar o Exterminador no aço incandescente, use o lançador de granadas e não o deixe avançar para a frente

TRACK AND FIELD

Os jogos do tipo olímpico, com várias modalidades, são geralmente um grande desafio para os gamemaníacos. Eles exigem muita coordenação motora e treino até que se pegue as manhas de cada modalidade. Em Track and Field, versão do conhecido jogo de Nintendo 8 bits, não é diferente. Pra complicar um pouco mais, você tem de calcular muito bem o ângulo das diagonais para conseguir bons resultados. Que tal aplicar seus conhecimentos de geometria? Embora pareça difícil, o game é muito divertido quando praticado por dois jogadores com o Link Cable.

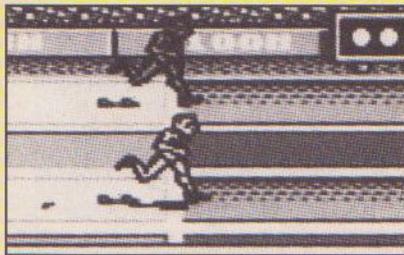
TRACK AND FIELD / Konami			
Esporte			1 ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

PARA GANHAR A MEDALHA DE OURO, VOCÊ PRECISA SOMAR 10 MIL PONTOS. A DE PRATA SÓ SAI COM PELO MENOS 9 MIL

DICAS PARA AS MODALIDADES

Salto a distância

Para dar saltos perfeitos é preciso combinar rapidez e precisão. Corra o máximo que puder e pressione o botão de pulo um tiquinho antes da linha. Coloque o Direcional na diagonal

100 metros rasos

Pressione os botões A e B alternadamente e bem rápido. Haja dedos para vencer esta corrida

100 metros com barreiras

Treine até descobrir o tempo certo de saltar as barreiras. Um simples toque no obstáculo já tira frações de segundo

Levantamento de peso

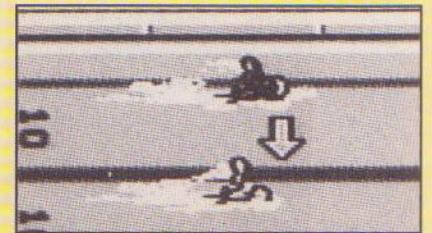
Nesta modalidade você deve levantar o peso em três movimentos, igualzinho ao esporte olímpico. Espere o sinal Up aparecer

Arco e flecha

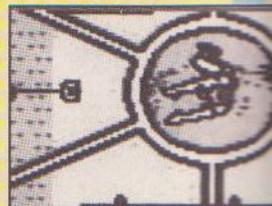
Na distância de 30 metros, posicione a flecha em linha reta. Na de 70 metros, incline-a a 10 graus para cima

Salto triplo

Os segredos do salto triplo são impulso e o ângulo em que se coloca o Direcional durante o salto. Experimente 40 graus

Natação

Procure o melhor ritmo. Você não pode respirar demais (senão perde tempo e impulso) nem de menos (senão perde fôlego)

Disco e martelo

Girar quatro vezes antes de soltar o disco ou martelo é o suficiente para tomar impulso. Solte os objetos sempre entre as duas linhas-guias. Escolha um ângulo entre 40 e 50 graus para o Direcional

Salto com vara

A maior dificuldade é calcular o momento exato de encaixar a vara. Use o Direcional para soltar-se dela e completar o salto

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

SONIC THE HEDGEHOG 2

Agora a saga está completa. Após o lançamento de Sonic 2 para Mega e Master, chegou a vez do Game Gear. O segundo jogo do porco-espinho favorito dos gamemaníacos do mundo inteiro é um arraso. Suas telas são idênticas às da versão de Master. Só que Sonic está mais rápido e as adversidades são maiores, o que torna a versão para Game Gear muito mais difícil ...

A história é velha conhecida de todos: o vilão Dr. Robotnik some com os animais da floresta de Sonic. Inclusive com seu melhor amigo, Tails, uma raposa de dois rabos. A sua missão é comandar o porco-espinho no resgate da bicharada. Robotnik fará de tudo para detê-lo. Mas Sonic é mais esperto.

Dois finais diferentes

Sonic 2 tem dois finais diferentes. O final normal é para quem não pegar as seis esmeraldas iniciais. Quem conseguir pegar as seis primeiras esmeraldas terá o direito de jogar mais três fases. E se você pegar as duas últimas esmeraldas terá a honra de enfrentar Robotnik na batalha final, resgatar Tails e curtir o final do game. Ou seja: o segredo do game é encontrar as esmeraldas.

Sonic 2 é um grande lançamento para a telinha do Game Gear. A rapidez do porco-espinho surpreende e a dificuldade do game também. Uma grande pedida é acumular muitas e muitas vidas. E checar as matérias sobre *Sonic 2* para Master nesta edição e na 25. Prepare seus dedos, reserve um estoque extra de pilhas e vá atrás de Robotnik. *Sonic 2* é demais!!!

Quem já jogou a primeira versão sabe das coisas: cem argolas dão uma vida e cada esmeralda dá um Continue. Pegue as argolas que puder. Além de uma eventual vida extra, você consegue proteção

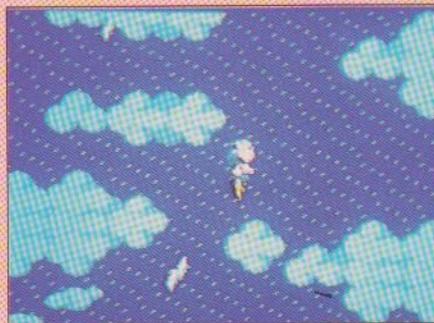
UNDERGROUND ZONE

Acumule vidas logo na primeira fase. A esmeralda fica na segunda fase. Um chefe muito esquisito o espera na terceira e última fase de Underground zone.

A esmeralda fica bem no alto. Suba com tudo após pegar uma vida e descole a primeira esmeralda do game

Pule as bolas traiçoeiras e use toda a extensão da tela para não ser surpreendido. Ah, o próprio Robotnik aparece no final. Cuidado!!!

SKY HIGH ZONE

Sonic é tão rápido que chega a voar. Passeie por entre nuvens e descubra muitos segredos. Algumas delas são como molas. Cuidado para não cair: há espinhos em profusão na parte de baixo da tela.

Pule das molas para a grande nuvem da esquerda. Daí, vá para a nuvem da foto e salte com tudo para a direita. É a segunda esmeralda que está chegando...

Esta garça é um dos chefes mais chatos do game. Primeiro acabe com seus filhotes para depois enfrentá-la de verdade. Pule na cabeça dela

AQUA LAKE ZONE

O quê, a água está subindo? E como! Não fique marcando, senão o seu ar acaba e adeus. Procure "nadar" dentro de bolhas de sabão para não ter problemas. O chefe da fase é uma foca. Pule nela somente quando a bola vermelha aparecer.

A água sobe para valer. Alguns poucos segundos e você vira história. Percorra a fase rapidinho para não se afogar

A terceira esmeralda está bem escondida. Vá com tudo para a esquerda na hora de descer. Talvez não dê para brecar, mas tudo bem. Mais uma!!

NÃO PERCA A CONTINUAÇÃO DE SONIC 2 NA PRÓXIMA EDIÇÃO

ACES OF PACIFIC Dynamix			
Simulador			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ACES OF PACIFIC

Este não é apenas mais um simulador de batalhas aéreas da Segunda Guerra Mundial. Aces of Pacific é, até agora, o mais completo e complexo deles. Enquanto os outros dão maior importância para os combates, este simulador da Dynamix também preocupa-se muito com o realismo e os desafios da pilotagem do avião. Você tem de saber decolar, aterrissar, enfim, manobrar corretamente a máquina. Imagine que até rádio você vai usar. Os combates rolam entre japoneses e americanos na região do Oceano Pacífico.

Este é o Teatro de Operações do jogo. É nesta região que se travam os combates

Aviões

Você pode escolher entre cinco baterias aéreas: três americanas e duas japonesas. Os caças e bombardeiros de cada grupo têm as mesmas características de combate e até a pintura é igualzinha a dos reais: são reproduções perfeitas. Se você optar pelo modo Flying Single Mission, em que se cumpre apenas uma missão isolada, poderá escolher com liberdade seu caça ou bombardeiro. Se a opção de jogo for o Carreer Mode, o próprio jogo determinará o tipo de avião a ser usado para a missão escolhida e a época.

O Vought F4U Corsair é o melhor caça da Marinha Americana. Escolha-o para uma missão isolada

Uso do leme

Um detalhe muito explorado neste jogo é o uso do leme. As curvas com o leme são mais rápidas, ou seja, você atinge mais depressa a direção desejada. Em compensação, ele aumenta a resistência do ar, diminuindo a velocidade do avião. O leme está sempre na parte inferior do painel. Ele tem a forma de uma régua horizontal, com as letras R(right) e L(left) nas extremidades.

O uso do leme é muito bem-vindo nas tesouras e curvas bruscas para escapar de perseguições

Rádio

Um detalhe de muito realismo neste jogo é o uso do rádio durante o vôo. Por ele você fica sabendo a localização do inimigo, pede ajuda, avisa seus companheiros sobre o que está havendo e, o mais importante: pede permissão para aterrissar. Senão, você se arrebenta todo.

Cuidado para não se distrair demais com o rádio. Enquanto você o usa, sua visão externa é prejudicada pelo menu

Piloto automático

O mapa de navegação está "embutido" no jogo, podendo ser acessado a qualquer momento . Basta teclar a letra M. Usando o piloto automático, o avião seguirá sozinho o roteiro do mapa.

ACES OF PACIFIC ESTÁ EM PRIMEIRO LUGAR NO RANKING AMERICANO DE SIMULADORES AÉREOS

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

AT 386 OU SUPERIOR
MONITOR VGA
PC SPEAKER
COMPATÍVEL COM ADLIB, SOUND BLASTER E ROLAND LAPC-1 E MT-32

PRINCIPAIS MANOBRAS DE COMBATE AÉREO

TESOURA

O avião que está sendo perseguido faz ziguezagues para os lados, tentando aproximar-se do perseguidor sem perder velocidade. É a técnica preferida dos japoneses.

LOOP

Quando o perseguidor vem num mergulho, atirando de cima, o perseguido sobe bruscamente e dá uma volta de 360 graus, que termina atrás de seu inimigo. Os caças leves e rápidos são os melhores para esta manobra.

SPLIT S

O avião perseguido faz uma manobra meio em parafuso. Quando está totalmente de cabeça para baixo, ele desce e faz um semi-loop para subir novamente. Manobra muito usada pelos americanos.

TUNEAU

Para escapar do perseguidor, o avião faz uma manobra em parafuso. Esta tática, seguida por um split S, também é bastante adotada pelos americanos.

SOM CHOCANTE!

O SOM DO JOGO É UMA IMPORTANTE REFERÊNCIA PARA O PILOTO. VOCÊ PODE OUVIR O BARULHO DOS AVIÕES INIMIGOS SE APROXIMANDO E DAS BALAS DELES CHIANDO NO SEU OUVIDO. CHOCANTE.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

A gente bem que gostaria de terminar a série de matérias do jogo por aqui. Mas as dúvidas dos leitores nesta etapa final nos fizeram detalhar ainda mais as explicações. O encerramento de Indiana Jones fica para a próxima edição, ok?

PARA RELEMBRAR

Apresentamos este jogo na edição nº 17 e começamos a série de dicas na nº 22. Para rodá-lo você precisa pelo menos de um AT de 16 MHz, com monitor VGA, Winchester de 20 Mega e mouse.

PC

Caranguejo

Ao tentar sair do primeiro labirinto, você será impedido por um polvo. O único jeito de atravessar o canal é distraindo o bicho com algo. Assim, antes de sair deste labirinto, vá até a sala Crab Room. Ela tem uma piscininha no meio e vários caranguejos andando em volta. Use o sanduíche que você fez dentro da rib cage (aquele tórax de ossos, lembra?) e coloque tudo dentro da piscina. Afaste-se do local até que uma vítima caia na armadilha. Pegue o caranguejo e guarde-o com você.

Procurando Sophia

Sophia está presa em algum lugar do primeiro labirinto. Explorando o local pelos dutos de ventilação, você vai encontrar sua companheira na sala mostrada pela foto. Agora saca só a forçada de barra do jogo. Você tem de usar orichalcum na estátua, fazendo-a mover-se. Ela atropela o guarda da sala, cai e se quebra, soltando uma peça chamada statue part. Mas desencane de salvar Sophia, porque muita coisa ainda vai rolar.

Grande porta dupla

Seu próximo passo será tentar ir para o segundo labirinto. O primeiro obstáculo é uma grande porta dupla. Não dá pra abri-la, pois há uma poça d'água atrapalhando. Pegue em seu inventário uma pedrinha de orichalcum e use-a na eel sculpture. Esta mistura explosiva acabará evaporando a água da sala. Aí você vai perceber uma estátua de peixe no chão. Coloque uma pedra de orichalcum na boca do peixe e... abre-te Sésamo: a porta abrirá passagem. Em seguida, procure localizar a sala onde Sophia está presa. A mulher vai dar à luz, mas ainda não será possível salvá-la. Apenas apanhe a statue part e caia fora.

Canal

Ao dirigir-se para o segundo labirinto, você vai topar com um polvo faminto dentro do canal. Para não virar a comida dele, jogue o caranguejo com gaiola e tudo para o bicho. Em seguida, nade em direção ao caranguejo gigante e suba nas costas dele. Coloque um orichalcum (e o quê mais poderia ser?) na boca do crustáceo e tcharam! Ele vai sair nadando feito um barquinho. Nem James Bond seria capaz disso, hein? Durante esta agradável viagem, surgirão uns portões de tempos em tempos. Para abri-los, basta colocar uma das pedras nos spindlers dos portões, até que uma delas funcione. O melhor caminho a tomar é o da esquerda.

Mais um item

Seguindo pela esquerda no canal, você encontrará uma sala com uma peça chamada crescent shaped gear. Pegue-a e continue pela esquerda: você vai achar a entrada do segundo labirinto. Seguindo adiante, surgirá uma suntuosa porta com uma estátua ao lado. A única maneira de abri-la é com a ajuda da estátua.

Mecanismo

Primeiro, você terá de consertar o mecanismo da estátua. Coloque a escada do seu inventário apoiada na estátua, suba e abra a portinha no peito dela. Dê um look na parte aberta e você verá o mecanismo. Então encaixe todas as peças indicadas pelo jogo nesta configuração mostrada pela foto. Por fim, coloque uma pedra de orichalcum no orifício central do mecanismo e voilà: o braço da estátua virá para a frente. Descendo da escada, use uma extremidade da corrente no braço e outra na porta. Em seguida, mude o arranjo do mecanismo e coloque outro orichalcum para fazer o braço retornar à posição original, abrindo, enfim, a porta.

Pino

Com o arrombamento da porta, sobrará uma peça chamada hinge pin. Pegue-a e volte para a sala onde Sophia está presa. O objeto deve ser colocado para calçar a grade quando você levantá-la. Finalmente Sophia concordará em passar por baixo da grade e, pela terceria vez, estará salva. Pegue o pino. Sophia dispara em direção à sala do trono. Siga-a. O que acontecerá depois? Fique sabendo na próxima edição de Ação Games. Até lá!

X-MEN

Os X-Men são um grupo de super-heróis mutantes, filhos de humanos afetados pela radiação atômica. Daí o nome do grupo: X-Men é uma forma abreviada de Extra-Men. Estes personagens foram criados para os quadrinhos há trinta anos pela Marvel e são um estrondoso sucesso desde que foram reformulados, em 1975. No arcade, a Konami adotou seis dos clássicos heróis da equipe mutante, cada um com habilidades específicas. Ah! ...e o mais legal é que esse game admite de um a seis jogadores! Imagine a bagunça que fica na tela, composta por dois monitores. Leia esta matéria direitinho e saque tudo sobre o jogo.

NA FASE 4, OS HERÓIS REUNIDOS CONSEGUIRAM SALVAR JEAN GREY

PANCADARIA PURA

MAGNETO É UM FORTÍSSIMO VILÃO QUE COMANDA UM GRUPO DE MUTANTES MALVADOS, A IRMANDADE DE MUTANTES. VOCÊ, SOZINHO OU COM SEUS AMIGOS, DEVE ACABAR COM ESSA FACÇÃO DO MAL E RESGATAR O PROFESSOR XAVIER, CHEFE DOS X-MEN, E A RUIVA JEAN GREY, MAIS CONHECIDA COMO GAROTA MARVEL. HAJA FÔLEGO E PODERES MUTANTES PARA SUPORTAR SETE FASES DE PANCADARIA.

TODAS AS FASES

FASE 1

Num cenário tipicamente urbano, aparecem robôs para acabar com você. Dê-lhes muita porrada, distribuindo voadoras e tapas no vilão Pyro. Cuidado com as rajadas de fogo dele.

O VILÃO PYRO É COLOCADO NA RODA E DESPERDIÇA UMA RAJADA DE FOGO

COMANDOS GERAIS

BOTÃO ATTACK - socar, arranhar, pisar, dar choque ou chutar	BOTÃO JUMP - pular BOTÃO JUMP E DEPOIS BOTÃO ATTACK - voadora alta	BOTÕES JUMP E ATTACK AO MESMO TEMPO - voadora baixa

FASE 2

Na fábrica de robôs, a grande pedreira é o grandalhão Blob, um truculento débil mental que vive dizendo "ninguém me tira daqui, ninguém passa por cima de mim". Se não estiver jogando sozinho, faça o seguinte: deixe o herói mais ágil atacar o gigante bobão com voadoras, ficando o resto do grupo a distância. Assim que Blob cair sentado, todo mundo deve partir para cima dele. Repita várias doses até Blob ser detonado.

NOTURNO DETONA BLOB COM TELEPORTAÇÃO

FASE 3

Numa selva hostil, além de encarar os capangas automatizados da Irmandade de Mutantes, você enfrentará homens-jacarés que cospem fogo e plantas carnívoras. O chefão Wendigo, um enorme mutante com pêlos brancos e extensa cauda, tem de ser distraído pela frente e atacado por trás. Fique atento contra criaturas que saem do chão.

WENDIGO LEVA UM OLÉ DE NOTURNO

FASE 4

O ambiente é galático e você vai parar em outra fábrica de robôs. Vença o chefão desta fase, um lerdo gigante com armadura branca e cinto verde. Não se assuste com o fulminante raio quente que ele dispara. Nem fique sob sua mira . Dê voadoras ou outros golpes e saia fora rapidinho.

FASE 5

No mesmo ambiente e local da fase anterior, só que sobre terra batida, não demora a aparecer a Rainha Branca, uma subchefe que se concentra e dispara um perigoso raio-bumerangue. Ataque enquanto ela estiver se concentrando. Depois de derrotá-la, fique atento e detone abelhas assassinas que saem de um buraco no canto superior da tela. Atrás de um penhasco, pinta o gigantesco Sentinela (e põe gigantesco nisso!), abrindo sua boca e liberando um batalhão de robôs. Depois surge o chefão: Fanático, outro robusto vilão que carrega uma bazuca. Quando ele vier pra cima feito vaca tonta, dê-lhe um drible de corpo e uma voadora nas costas . Detalhe: após vencer o Fanático, aparece o Professor Xavier em sua tradicional cadeira-de-rodas. Não se iluda... tudo não passa de um disfarce da terrível malfeitora Mística.

ATAQUE A RAINHA BRANCA DEPOIS QUE ELA SOLTAR SEU RAIO BUMERANGUE

FASE 6

Neste estágio, mesclam-se um templo gípcio, bastante lava e punks armados om carabinas, locomovendo-se em initanques! Destrua a gang de esfinges unidas com foices, que soltam poderes utantes em fileirinha e vá pra cima com apidez. Mas o grande obstáculo é uma enorme esfinge amarela. Abuse das voadoras.

FASE 7

Se você ficou assustado com o festival e porradas das fases anteriores, aqui você ai crer que ainda não tinha visto nada em ermos de pancadaria. Numa base planetária com piso verde, voltam todos os chefes e subchefes que já foram debulhados por ocê. Em seqüência, retornam Blob, Vendigo, Rainha Branca, o gigante de 4ª ase e Fanático. Haja poder mutante para azer picadinho dessa galera: estão todos rofundamente magoados com você. Depois de dar mais uma lição nestes malígnos, urge um Magneto falso: depois de vencê-lo, descobre-se que ele era a Mística disfarçada novamente. E eis que os X-Men avistam o Professor Xavier e tratam logo de salvá-lo. Mas ainda não é o fim do game: falta o combate final com o verdadeiro líder Magneto.

NÃO ATAQUE MAGNETO QUANDO ELE ESTIVER ENVOLVIDO NUMA BOLHA MAGNÉTICA

A CADA FASE QUE VOCÊ PASSA, GANHA UMA BOLA AZUL, QUE LHE PERMITE USAR MAIS UMA VEZ SEU PODER MUTANTE. SÓ É PERMITIDO ACUMULAR ATÉ 3 BOLAS AZUIS

TODA VEZ QUE SE UTILIZA O "MUTANT POWER", GASTA-SE 3 UNIDADES DE ENERGIA

OS HERÓIS E SEUS PODERES

Os "mutant powers" funcionam como golpes mágicos, sendo específicos para cada herói. São superúteis quando algum chefe o agarrar. Basta acionar o botão mutant power.

Noturno *(Nightcrawler)* – Utiliza teleportação que, quando acionada, só falta chacoalhar a máquina

Colossus – Sua pele se decompõe, numa explosão, em aço orgânico

Wolverine – Ele é animal! Suas lâminas de adamantum, quando se esfregam, liberam um raio destruidor

Tempestade *(Storm)* – Ela solta o efeito tornado

Ciclope *(Cyclops)* – Seus raios óticos debulham tudo

Cristal *(Dazzler)* – Emite fulminantes disparos de luz sônica

ARCADES

VENDO

▶ Cartucho *Moonwalker*, do Master System. Wagner Mota Batista, tel.:(011) 201-2154.

▶ Micro Genius com dois controles turbo, adaptador e um cartucho com seis jogos. Mario R. Lima Neto, tel.:(011) 581-0652.

▶ Super NES e Mega Drive com cartuchos. Alexandre Moussa, tel.:(011) 578-4348.

▶ Top Game VG 9000 com três cartuchos. Daniel Jacomini, tel.:(0162) 42-3520.

▶ Nintendo original transcodificado com quatro cartuchos. Thiago A. de Oliveira, tel.:(0423) 24-9484.

▶ Master System com pistola Rapid Fire, óculos 3D, dois joysticks e 14 cartuchos. Giuliano Nunes Cunha Battaglin, tel.:(067) 421-0269.

▶ Atari 2600 com um cartucho de 32 jogos. Luiz Carlos P. Souza Jr., tel.:(081) 228-2095.

▶ Videogame Family Computer com controles turbo, adaptador e cinco cartuchos. Paulo Henrique dos Santos Praça, tel.: (021) 359-9056.

▶ Game Boy com o cartucho *Super Mario Land.* Alex Bernardes Fonseca, tel.:(011) 831-5522.

▶ Cartucho *Capitão Cosmic,* do sistema Nintendo. Breno Luís Rossi Filho, Av.Lacerda Franco, 589 apto.06 , Cep 01536.

▶ Mega Drive com quatro cartuchos. Luiz Eduardo Insaurralde, tel.: (021) 232-5366.

▶ Cartucho *Bart's Nightmare,* do Super NES. Luiz Eduardo Insaurralde, tel.:(021) 232-5366.

▶ Super Nintendo na caixa. Afrâmiro Santiago, tel.:(021) 256-1597.

▶ Phantom System com seis cartuchos e adaptador. Raphael Manhaes, tel.:(011) 202-2374.

▶ Phantom System com um controle, três cartuchos e adaptador. Marlos Nanoni Reinert, tel.:(041) 342-2317.

▶ Adaptador Nintendo 72-60 pinos. Sérgio Juarez Tavares Filho, tel.:(041) 244-7021.

▶ Top Game VG 9000 com pistola e quatro cartuchos. Bruno Rossi Bastos, tel.:(075) 625-2223.

▶ Cartuchos de Mega Drive. Rodrigo Gomes, tel.:(011) 858-9432.

▶ Dynavision II com 21 cartuchos, pistola e adaptador. Sérgio Dalan, tel.:(011) 278-0130.

▶ Joystick, transformador e 100 jogos de Atari. Flávio Zanini, tel.:(051) 332-3941.

▶ Nintendo com dois controles e um cartucho com dois jogos. Bernardo Canto Mello Campos, tel.:(021) 259-0404.

▶ Mega Drive na caixa. Tiago S. Otonari, tel.:(011) 918-8973.

▶ Os cartuchos *Final Fight, F-Zero* e *Castlevania 4,* do Super Nintendo. Diogo Resende Matta, tel.:(021) 225-3587.

▶ Game Gear com adaptador de tomada e os cartuchos *Sonic* e *Columns.* Márcio Biaso, tel.:(021) 247-0331.

▶ Cartuchos de Mega Drive e Master System usados. Marcos P. Prado, tel.:(0132) 36-8635.

▶ Master System com cinco cartuchos. Leonardo Felipe C. Almeida, tel.:(021) 767-9926.

▶ Mega Drive japonês transcodificado com dois controles e quatro cartuchos.Paulo Roberto G.Secco Filho, tel.:(011) 723-2486.

▶ Phantom System com cartuchos.Gustavo Polati, tel.: (031) 344-2747.

▶ Mega Drive japonês. Vinícius Giovani Toledo, tel.: (011) 702-5890.

▶ Phantom System com adaptador e dois cartuchos. Frederico V.C.Araújo Filho, tel.:(071) 336-9684.

▶ Turbo Game com joystick
3 e um cartucho. Paulo Ric
Soares Neves, tel.:(011) 228-0

▶ Números atrasados da re
AÇÃO GAMES. André
Fernandes,tel.:(011) 820-20

▶ Cartuchos do sistema
tendo. Wagner Y.Saito, tel.:
520-1495.

▶ O cartucho *Astro Warric*
Master System. José Alberto
des Barreto, tel.:(021) 591-7

▶ Videogame Nintendo co
jogos. Eduardo de Souza, tel.:
431-1729.

▶ Microcomputador TK 90X
três livros, cinco fitas. Ad
Maldonado, tel.:(011) 522-8

▶ Revista AÇÃO GAMES
Guilherme de Almeida, tel.:
761-2394.

▶ Turbografix 16 com CD-
transcodificador, aparelho
conectar cinco controles e d
gos em CD. Rafael Wain
tel.:(051) 249-5069.

TROCO

▶ Top Game VG 3000 com
troles Dynacom, 20 jogos
walkman e um relógio p
Phantom System ou Dyna
III. Tiago Gieseles, tel.:
332-3366.

▶ O cartucho *Super Monac*
original por *Pit Fighter* ou
Rock. Kauê Mariano de S
tel.:(011) 575-5748.

▶ Carrinho de controle
Pégasus e um cartuch
Nintendo por um Mega
Márcio Alves Pazim, tel.:
919-8540.

▶ Super Nintendo na cai
Mega Drive ou Genesis.
Keralil Jr., tel.:(011) 272-41

▶ Top Game VG 9000 co
controles , pistola e cinco
chos por Master System e
cho. Daniel Rodrigues da
tel.:(021) 332-3016.

▶ Cartuchos de Nintendo
nal. Eduardo Machado, tel
274-9514.

▶ Phantom System com
joysticks e oito cartuchos p
cartuchos de Mega Drive. L
do Abrantes, tel.:(021) 205

ega Drive com controle turbo
cartuchos por um Super
com um cartucho.Felipe R.
tel.:(011) 548-4240.

aster System I com cinco
dois controles e óculos 3D
tendo com dois controles e
artucho. Alexandre Assun-
outinho, tel.:(0132) 92-5071.

antom System com 86 jogos
tador por um Mega Drive.
o Hirai, tel.:(011) 717-8808.

rtuchos do sistema Ninten-
bio S. Pereira, tel.: (011)
415.

ga Drive por PC e pago a
nça. Fabiano L. Caldas,
1)476-2926.

ster System II com três car-
por Mega Drive. Jeovam
ilva Santos, tel.: (061)
783.

cartucho *Tico e Teco* por
emania. Bruno Vigollo Pe-
(051) 223-1384.

antom System com 15 car-
dois controles e adaptador
ega Drive. Juliana Medina,
1) 288-3558.

gos de PC. Fábio A.
tel.:(011) 290-7107.

ga Drive com dois cartu-
dois controles por Super
do. Ricardo Joaquim Pinto,
1) 952-6359.

ga Drive completo com um
e Turbo e um walkman Sony
por um Super Nintendo.
do Beneides, tel.: (031)
16.

tucho *Fighting Masters*, do
Drive por outro do meu inte-
Fábio Batista Branco,
1) 345-1836.

navision III completo com
Fighter 2 e dois cartuchos
ga Drive ou Super NES.
do Faroco Lago, tel.:(0196)
9.

ga *Man 3* e *F1 Race* por
Mansion. Diógenes Spada,
1)273-1282.

cleta BMX mais um Top
VG 9000 completo com dois
os e um computador TK 95
uper Nintendo. Gabriel
el.:(051)343-7126.

tuchos de Super Ninten-
ésar Aurélio, tel.: (0425)
7.

▶ Mega Drive com dois joysticks e sete cartuchos por Super NES e cartuchos. Fábio V. Nakahara, tel.:(011) 701-5920.

▶ Master System com dois cartuchos, pistola Rapid Fire por Phantom System com cartucho e adaptador. Ricardo Trevisan, tel.:(011) 813-6392.

▶ Mega Drive com dois controles, quatro cartuchos mais um Guia Games por um Super Nintendo. Ademir Santiago M. Jr., tel.:(011) 251-9538.

▶ Cartuchos de Mega Drive. André de Almeida, Tel.: (021) 290-7965.

▶ Phantom System com 14 cartuchos e pistola por um Super Nintendo e pago a diferença. Heber Feres Machado, tel.: (011) 432-3746.

▶ Master System com um cartucho e pistola por um Hi Top Game com um cartucho. Marco Antônio Cravo Silva, tel.:(011) 294-8273.

▶ Top Game VG 9000 com um cartucho por Master System II. Jorge Sato, tel.:(011) 858-0039.

COMPRO

▶ Edição número 01 da revista AÇÃO GAMES. Ronaldo Spinelli, Rua da República, 685/503, Farropilha, RS, Cep 95180-000.

▶ Cartuchos de Super Nintendo com manual. Giovani De Bona, tel.:(0452) 52-1955.

▶ Os cartuchos *Street Fighter 2* ou *Final Fight* do, Super NES. Jaks Koji Otonari, tel.: (092) 236-6620.

▶ Cartuchos para Master System. Rosenildo da Cruz Farias, Rua Filadelfo Doria, 36, Lagarto-SE, Cep 49400-000.

▶ O cartucho *Asterix*, do Master System. Raphael Sabaini, tel.: (0195) 75-1793.

DESAFIO

▶ Desafio a criatura humana que conheço pelo nome de Carlos Alberto dos Santos (Ditão) a me vencer no jogo *Battletoads*, do Nintendo. Vinícius Rinaldi Heckmann, Rua Balaclava, 1077, Santo André, Cep 09260-440.

▶ Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo *Super Monaco GP 2*, do Mega Drive. Renan Sillos Reis, tel.:(0435) 23-5287.

▶ Desafio qualquer pessoa no jogo *Street Fighter 2*, do Nintendo. Allan B. Sobreira, tel.: (021) 236-0465.

▶ Desafio David Gadelha Suriá a me vencer no jogo *Futebol*, do Mega Drive, tel.:(011) 265-1121.

CLUBES

RADICAL PLAYERS GAME CLUB – Alameda Paradiso, 31 apto. 1801, Pituba, Salvador - BA, Cep 41850. O clube é de todos os sistemas de games, oferece jornal com dicas radicais e carteirinha.

NUCLEAR GAMES CLUB – Rua Ricardo Pinto, 192 apto.14, Aparecida, Santos - SP, Cep 11100. O clube trabalha com Master, Mega e Super NES. Temos jornal mensal, carteirinha e adesivos do clube. Escreva-nos.

CLUBE FORCE GAMES – Rua Holanda, 33, Bairro das Nações, Camboriú - SC, Cep 88330-000. Se você é daqueles que se matam para achar dicas, passwords e passagens secretas, escreva para nós. Trabalhamos com os sistemas Mega Drive, Master System e Nintendo.

COMMANDER CLUB – Rua Carlindo Valeiriane, 320 - Porto Ferreira - SP, CEP 13660. Se você tem Mega Drive, Super NES, MSX ou PC, filie-se ao nosso clube. Temos jornal mensal, carteirinha etc. Você não vai se arrepender!

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Angel Mora, Ivan Carneiro. **Ilustração** - Isamu Araki. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho, Moashiro Sama. **Texto** - Beto Guimarães, Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerente de Contas: Miguel Castello
Supervisores de Contas: João Jorge Rangel, Maira Gisele Magno, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro**: R. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-80, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **1.ª quinzena de janeiro/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

ANER

Fotolito: Bureau Azul, Fotoline, Grafcolor
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

SNES
WING COMMANDER

Conexão PC: um simulador de batalha espacial com imagens chocantes e controle preciso

MEGA
TERMINATOR 2

O megasucesso dos arcades chega para detonar com a bazuca Menacer. Ação do começo ao fim

NES
CONTRA FORCE
Tiros e mais tiros em mais uma versão do clássico game da Konami.

MASTER
MIRACLE WARRIORS
Chegou a vez de um RPG em inglês antigo. As estratégias e as palavras mais difíceis.

SHOTS
SNK PARTE PARA A BRIGA
A SNK, fabricante do Neo-Geo, anuncia uma bomba: o primeiro console com um processador de 32 bits. Moashiro Sama conta como isso pode afetar a liderança da Nintendo e da Sega.

AÇÃO GAMES CRIA A CONCORRÊNCIA COPIA

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 211-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-80 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

TURBO PAD CONTROL
TPC-1
DYNACOM
TURBO
START
SELECT
A B AB

JOYSTICK TPC PARA OS INIMIGOS ELE É UM FDP

Joystick Turbo Pad Control: uma geração superior de joysticks tipo Pad. Ele é o único que tem Turbo Automático ao alcance da sua mão, sem precisar programar a cada jogo. E tem 6 botões de tiro, além de **Slow-Motion** para diminuir o ritmo do game e ninguém te pegar de surpresa. **Como você pode ver nos 4 tipos de TPC, ficou mais fácil mandar os inimigos para a PQP.**

TPC1 *Para Dynavision 2 e 3*

- *Design ana[illegible] tipo "asa"*
- *Botões A, [illegible]sivo botão A+B*
- *Slow-Motion*
- *Turbo automático de 8 tiros por segundo, separado para os botões A, B e A+B*
- *Botão direcional com 8 direções*
- *Mini-manche removível*

TPC2 *Para Mega Drive **

- *Design anatômico tipo "asa"*
- *Slow-Motion*
- *Turbo automático separado para os botões A, B e C*
- *Botão direcional com 8 direções*
- *Mini-manche removível*

TPC3 *Para Phantom System*, Hi-Top Game* e Turbo Game**

- *Design anatômico tipo "asa"*
- *Botões A, B e exclusivo botão A+B*
- *Slow-Motion*
- *Turbo automático de 8 tiros por segundo, separado para os botões A, B e A+B*
- *Botão direcional com 8 direções*
- *Mini-manche removível*

TPC4 *Para Master System**

- *Design anatômico tipo "asa"*
- *Botões A, B e exclusivo botão A+B*
- *Dois tipos de velocidade Turbo: Speed 1 (5 tiros/seg.) e Speed 2 (10 tiros/seg.)*
- *Botão direcional com 8 direções*
- *Mini-manche removível*

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* marcas registradas de terceiros